Nintendo Switch · 3DS · 2DS · eShop · Retro

01/20 · Ausgabe 273 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW

4 194373 904907 01

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

POKÉMON SCHWERT & SCHILD

Pokémon auf 17 Seiten: Hatten die Kritiker im Vorfeld recht? Die neuen Editionen im ausführlichen Test! Außerdem im Heft: Teil 1 der Komplettlösung!

GROSSES UPDATE

SUPER MARIO MAKER 2

Wir stellen die coolen neuen Inhalte vor!

Euer Lieblings-Magazin auch digital lesen!

N-ZONE gibt es in allen Variationen:

Ihr müsst euch nur noch entscheiden, wie ihr euer Lieblings-Magazin lesen wollt: in gedruckter oder digitaler Form, einzeln oder im Abo.

Einfach, bequem, flexibel und immer dabei.

Oder wollt ihr mal ein anderes Magazin ausprobieren?

Alle Magazine gibt es für Tablet, Smartphone, Kindle Fire, im Browser und klassisch am Kiosk.

shop.computec.de

Oder einfach in eurem Store nach dem Namen des Magazins suchen.

Available on the App Store | JETZT BEI Google Play | Available on kindle fire

Ein Angebot der COMPUTEC MARQUARD MEDIA GROUP

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Es gab ja viel Kritik im Vorfeld der Veröffentlichung der beiden neuen Pokémon-Editionen. Auch von euch! Der nicht abschaltbare EP-Teiler, die eingeschränkte Anzahl Pokémon, die eher durchschnittliche Grafik-Qualität – wir selbst waren beim Spielen von Pokémon Schwert und Pokémon Schild im Rahmen unserer Vorschauen ebenfalls nicht immer komplett begeistert. Diese Ausgabe aber schafft endlich Klarheit, denn das Ergebnis unseres ausführlichen Tests liegt gedruckt vor euch.

Auch neben dem monströsen Rollenspiel gibt es im Testbereich der neuen N-ZONE viel zu entdecken. Die Themenmischung ist in dieser Ausgabe ein perfektes Abbild dessen, was Spielern auf der Switch geboten wird und zeigt, wieso Nintendos Konsole so viele Fans hat. Zum einen haben wir da mit Pokémon ein echtes Markenflaggschiff mit ganz viel Zugkraft. Dann gibt es gelungene Neuauflagen von älteren Nintendo-Hits wie zum Beispiel Layton's Mystery Journey: Katrielle und die Verschwörung der Millionäre Deluxe. Dazu kommen Indie-Perlen wie Children of Morta oder Black Future '88, die es zwar auch auf anderen Plattformen gibt, die aber auf der Switch portabel genossen werden können. Nicht zu vergessen die Geheimtipps, die quasi aus dem Nichts erscheinen und durch ihre hohe Qualität urplötzlich für Begeisterung sorgen. Auch dafür haben wir zwei Beispiele in petto: New Super Lucky's Tale und The Stretchers. Welches Spiel ist in diesem Monat für euch der Favorit?

Neben all den Tests haben wir aber auch viele weitere wichtige und aktuelle Themen im Angebot. Wir beleuchten im Magazin-Bereich, was die Konkurrenz so treibt, wieso Schurken eigentlich so wichtig für gute Spiele sind, werfen in unseren Vorschauen unter anderem einen Blick auf Digimon Survive, Overwatch 2 und Shovel Knight Dig, beantworten eure Fragen und widmen euch, der Community, wie immer zehn prall gefüllte Seiten. Nicht zu vergessen: die Retro-Rubriken mit der N-ZONE-Zeitreise und einem ausführlichen Bericht zum Stealth-Klassiker Splinter Cell.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

ZAHLEN & FAKTEN 01/2020

Thema des Monats
Ganz klar Pokémon! Johannes und Marco haben viele Stunden in die beiden neuen Editionen der Rollenspielreihe investiert, damit sie euch in dieser Ausgabe nicht nur den großen Test, sondern auch den ersten Teil der umfassenden Komplettlösung präsentieren können! Und das führt uns auch schon weiter zu . . .

Zahl des Monats
39.943 – so viele Zeichen Text hat Marco (bislang!) für die Komplettlösung verfasst.

Überraschung des Monats
The Stretchers: Wenige Stunden nach Ankündigung und Veröffentlichung des Koop-Spiels saßen Lukas und Katha schon da, um es auszuprobieren. Ob sie dabei Spaß hatten, lest ihr im Test!

HEFTINHALT 01/2020

TEST | NEW SUPER LUCKY'S TALE

KATHARINA
Unverhofft kommt oft! New Super Lucky's Tale hat das Zeug zum Geheimtipp! Im Test überzeugt das niedliche Jump & Run!

START

Aktuelles 06
Editorial 03
Heftinhalt 04

MAGAZIN

Bösewichte in Videospielen: Wieso die Schurken oft die Guten sind 12
Super Mario Maker: Neue Inhalte im großen Update 10
Was macht eigentlich die Konkurrenz? 16
Zurück an der Battlefront: Damals, als Star Wars noch cool war – Kolumne 20

VORSCHAU

Termine 30
Digimon Survive 24
Doom Eternal 22
Overwatch 2 28
Shovel Knight Dig 26

TEST

Team & Meinungsmache 32
Topspiele 60

Switch

Bee Simulator 50
Black Future '88 46
Children of Morta 52
Harvest Moon: Mad Dash 48
Layton's Mystery Journey: Katrielle und die Verschwörung der Millionäre Deluxe 42
Mad Games Tycoon 56
New Super Lucky's Tale 40
Pokémon Schild & Pokémon Schwert 34
Super Monkey Ball: Banana Blitz HD 54
Super Smash Bros. Ultimate DLC Pack 4 (Nachspiel) 58
The Stretchers 44

RETRO

N-ZONE Zeitreise 84
Tom Clancy's Splinter Cell 80

SERVICE

Pokémon-Komplettlösung, Teil eins 68

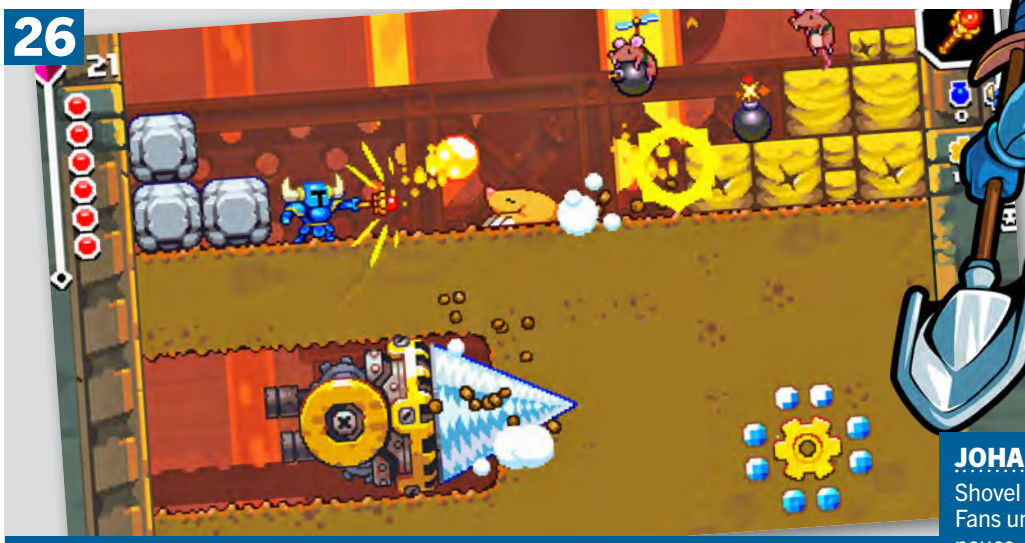
COMMUNITY

Interaktiv 86
Leserbriefe 92

FINALE

Ausblick/Impressum 98
Thema des Monats 96

26



VORSCHAU | SHOVEL KNIGHT DIG

JOHANNES

Shovel Knight hat zurecht viele Fans und bald erwartet euch ein neues, schaufeliges Abenteuer! Alles dazu lest ihr in der Vorschau.

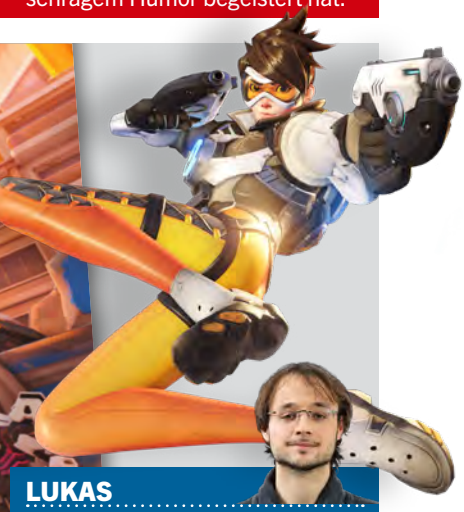
44

TEST | THE STRETCHERS

FELIX

Alleine pfui, aber zusammen hui: The Stretchers ist ein aberwitziges Koop-Erlebnis, das uns mit schrägem Humor begeistert hat.

28



VORSCHAU | OVERWATCH 2

LUKAS

Der erste Teil ist erst seit Kurzem auf der Switch erhältlich, da folgt schon die Ankündigung für den nächsten! Wir haben die Infos.

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

KEINE NEUEN POKÉMON PER DLC

Switch Die fehlenden Pokémon in Schwert & Schild werden nicht per Update nachgereicht.

Mitte November ist mit Pokémon Schwert & Schild die erste neue Generation der Pokémon-Spiele für die Nintendo Switch erschienen. Bei den vor rund einem Jahr veröffentlichten Titeln Pokémon: Let's Go, Pikachu! & Evoli! handelt es sich bekanntermaßen ja um Neuauflagen der allerersten Pokémon-Generation. Bei Schwert & Schild entschieden sich die Verantwortlichen dafür, erstmals keinen nationalen Pokédex zu integrieren und die Taschenmonster stattdessen auf den neuen Galar-Pokédex mit genau 400 Monsterchen zu beschränken. Das sorgte bereits vor dem Release für massive Kritik. Einige Spieler hegten bis zuletzt aber noch Hoffnungen, dass Game Freak die fehlenden Pokémon per Update nachreichen könnte. Im Gespräch mit Insidegamer dementierte Junichi Masuda von Game Freak nun aber erneut jegliche Pläne in diese Richtung. Man stehe weiterhin hinter der getroffenen Entscheidung und werde auch bei zukünftigen Pokémon-Spielen nach demselben Schema vorgehen. Im Interview erwähnte Masuda außerdem, dass Spieler ihre Pokémon aus älteren Spielen bald im derzeit in Entwicklung befindlichen Pokémon Home sammeln können. „Von dort aus wird es möglich sein, die Taschenmonster in Zukunft in andere Spiele zu übertragen", so Masuda.

KEIN NEUES BANJO-KAZOOIE

Switch Nein, Playtonic hat kein neues Banjo-Kazooie in Arbeit. Sagen sie selbst.

Vor allem Ende der 1990er-Jahre feierte das damals primär für Nintendo tätige Entwicklerstudio Rare große Erfolge mit seinen Spielen; unter anderem mit Banjo-Kazooie und dem zweiten Teil Banjo-Tooie. Seit Jahren wünschen sich viele Fans der Reihe einen weiteren Ableger für eine Nintendo-Konsole, nun kam neue Hoffnung auf, nachdem Ed Bryan vor Kurzem zu Playtonic wechselte. Bryan, einer der Charakterdesigner von Banjo-Kazooie, postete auf Twitter ein Bild mit einer Microsoft-Tasche und dem Satz „Ich hatte eigentlich keine Pläne, die erneut zu verwenden." Viele Fans sahen darin eine Andeutung der Zusammenarbeit mit Microsoft an einem neuen Banjo-Kazooie. Playtonic dementierte diese Gerüchte jedoch kürzlich.

KEINE WEITERE MINI-KONSOLE

Biz Eine neue Mini-Konsole wird es so schnell nicht geben, sagt Doug Bowser.

Nach dem großen Erfolg von NES und SNES Mini wünschen sich viele Nintendo-Fans weitere Mini-Neuauflagen alter Nintendo-Konsolen, entsprechende Mutmaßungen kursieren immer wieder. Auf die Frage hinsichtlich ebensolcher weiterer Minis äußerte sich nun Doug Bowser, Präsident bei Nintendo of America, gegenüber der Website The Verge. Momentan möchte sich Nintendo voll und ganz auf Switch und Switch Lite konzentrieren, so Bowser. Die klassische Spielerfahrung von NES/SNES Mini lasse sich als Online-Abonnent nun auch auf der Hybrid-Konsole finden, so der Präsident im Interview. Mit neuen Mini-Konsolen sei daher in absehbarer Zeit nicht zu rechnen, Nintendo habe nichts Entsprechendes in Planung.

ANDROID UNTERSTÜTZT PRO-CONTROLLER

Switch Zockt nun auch mit dem Nintendo-Controller an eurem Phone oder Tablet!

An dieser Stelle ein hilfreicher Hinweis für so manchen Gamer: Android unterstützt ab der aktuellen Version 10 nun endlich vollumfänglich den Pro-Controller der Nintendo Switch! So wie PC-Betriebssysteme, beispielsweise Windows oder Mac OS, lassen auch einige Mobile-Betriebssysteme die Verwendung der meisten gängigen Controller zu. Schon länger unterstützt Android die Eingabegeräte von Playstation 4 und Xbox One. Der Pro-Controller der Switch war bisher nur eingeschränkt verwendbar und daher nicht wirklich für den Einsatz geeignet. Das hat sich mit der Veröffentlichung der jüngsten Version des Betriebssystems im September 2019 geändert. Nun könnt ihr das Gamepad für Android-Games nutzen, die Controllereingaben zulassen.

GAMES-FÖRDERUNG GESICHERT

Branche Nun also doch: Die deutsche Spielebranche wird finanziell gefördert!

Die finanzielle Förderung der Spieleindustrie in Deutschland wurde über die letzten Jahre hart errungen, vordringlich durch den Branchenverband game. Nun stand die eigentlich schon zugesicherte Förderung vor Kurzem mehr oder minder vor dem Aus. Im ersten Haushaltsentwurf des Bundesministeriums für Verkehr und digitale Infrastruktur war keine Rede mehr von den 50 Millionen Euro, die zuvor zugesprochen worden waren. Der Haushaltsausschuss im Bundestag hat diesen Betrag nun aber doch für 2020 bewilligt – und die jährliche Förderung auch gleichzeitig bis einschließlich 2023 festgesetzt. Deutschland solle beim Zukunftsmedium Games international eine wichtigere Rolle spielen, so der Deutsche Bundestag zu dieser Entscheidung.

game
Verband der deutschen Games-Branche

SWITCH ERSCHEINT IN CHINA

Switch Nintendo will zusammen mit Tencent einen neuen Markt erobern.

Schon seit Längerem schielt Nintendo auf einen der größten, für das Unternehmen bisher unerschlossenen Märkte der Welt: China. Der Milliardenstaat hat das Verbot von Videospielkonsolen vor einiger Zeit aufgehoben, aber lässt entsprechende Produkte weiterhin nur nach eingehender Prüfung auf den Markt, das betrifft auch die Spiele selbst. Mit Tencent hat Nintendo einen mächtigen Partner, mit dem zusammen die Switch bald in China veröffentlicht werden soll. Sowohl die Konsole selbst als auch New Super Mario Bros U. Deluxe als erstes Spiel wurden bereits von der chinesischen Regierung genehmigt. Daher erscheint die Switch in China auch im Bundle mit einer digitalen Version des Jump&Runs.

N-ZONE-STECKBRIEF #52

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Prinzessin Daisy

ERSTER AUFTRITT:
Super Mario Land (1989)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Super Mario Land (1989)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Prinzessin Daisy ist zwar die Herrscherin des Sarasaland (in Super Mario Land), lebt aber dennoch im Pilzkönigreich von Prinzessin Peach.

KURZBIOGRAFIE:
Bei ihren ersten Auftritten war Prinzessin Daisy noch kaum anders als Prinzessin Peach. Eigene Charakterzüge wies sie erstmals in Mario Tennis auf, dort wird sie als sehr ungeschickt dargestellt und stolpert beispielsweise bei der Siegerehrung auf die Bühne. In neuen Games hat sich das jedoch geändert, heutzutage wird Prinzessin Daisy eher burschikos und nicht allzu damenhaft und zerbrechlich gezeigt, auch wenn ihr Aussehen das vielleicht nahelegen würde. Im Englischen wird das bei Mario-Sportspielen auch durch ihre umgangssprachliche Ausdrucksweise betont. In Wettkämpfen geht Daisy immer aufs Ganze und vergisst auch mal alle Freundschaften.

TRIVIA:
Die Spielanleitung von Super Mario Land für den Game Boy bezeichnet Daisy als „Daisy die Prinzessin", obwohl sie eigentlich Prinzessin Daisy heißt. In Mario Superstar Baseball für den Gamecube wird ihr Spielfeld als „Sarasara Land" betitelt, richtig wäre Sarasaland.

DIE GEWINNER

WER WEISS DENN SOWAS? – DAS 2. SPIEL

Gewinnspiel Zusammen mit dem Entwicklerstudio bitComposer hatten wir fünf Versionen von Wer weiß denn sowas? – Das 2. Spiel zu verlosen. Das sind die Gewinner!

„Wer weiß denn sowas?“ ist eine beliebte Quizsendung, die Montag bis Freitag allabendlich um 18 Uhr im Fernsehen läuft. Moderator Kai Pflaume begrüßt in der Show neben den zwei Teamleitern Elton und Bernhard Hoëcker verschiedene Teilnehmer sowie das Studiopublikum, das sich ebenfalls auf die zwei Teams aufteilt. Der Gewinn wird am Ende unter allen Mitgliedern des Siegerteams verteilt.

Die Show gibt es auch als Videospiel – mittlerweile sogar schon in der zweiten Auflage als Wer weiß denn sowas? – Das 2. Spiel! Fünf Versionen davon verlosten wir zusammen mit dem Entwickler bitComposer unter allen teilnehmenden N-ZONE-Leserinnen und -Lesern. Das Spiel beinhaltet die Originalstimmen von Kai Pflaume, Elton und Bernhard Hoëcker, knapp 400 Fragen und viele weitere Features. Der Spielumfang beträgt rund 20 Stunden.

Folgende fünf Gewinnerinnen und Gewinner dürfen sich über eine Version des Spiels freuen:

- **Markus B. aus Niederaichbach**
- **Andi H. aus Salzweg**
- **Marius J. aus Leipzig**
- **Lisa M. aus Ilsfeld/Auenstein**
- **Isolde W. aus München**

Wir wünschen euch ganz viel Spaß mit dem Spiel! Außerdem bedanken wir uns sehr herzlich bei allen Teilnehmerinnen und Teilnehmern sowie bei bitComposer für die freundliche Bereitstellung der Gewinnspielpreise. Wer diesmal leer ausgegangen ist: keine Sorge. Auch in Zukunft gibt es in der N-ZONE wieder tolle Gewinnspiele!

DEVIL MAY CRY 3 KOMMT FÜR SWITCH

Switch Capcom bringt auch den dritten Teil der Action-Reihe auf die Nintendo-Konsole.

Im Juni und September 2019 erschienen bereits Devil May Cry sowie Devil May Cry 2 für die Nintendo Switch. Nun folgt 2020 auch der Release des dritten Ablegers der Action-Spielreihe, wie Hersteller Capcom in einer Pressemitteilung vor Kurzem ankündigte. Der deutsche Preis ist derzeit noch nicht bekannt, in den USA wird das Game aber 19,99 US-Dollar kosten. Es ist also von einem deutschen Preis von 19,99 Euro auszugehen. Devil May Cry 3 erscheint am 20. Februar 2020 ausschließlich digital im eShop der Switch. Es handelt sich dabei um die Special Edition des Spiels, die Vergil als spielbare Figur sowie die stolzen 9.999 Stockwerke des Bloody Palace beinhaltet. Natürlich zusätzlich zu dem kompletten eigentlichen Action-Spiel.

POKÉMON: EIN RIESENERFOLG!

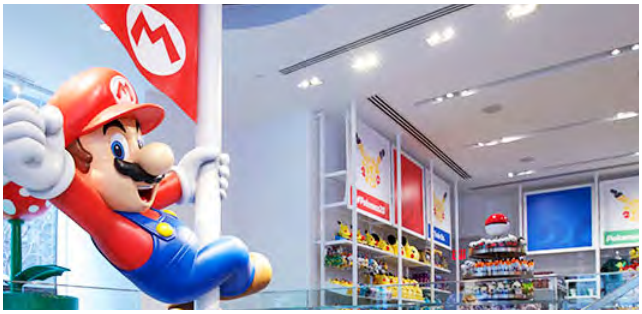
Switch Kein anderes Nintendo-Switch-Game hat sich so schnell so oft verkauft.

Mit großer Kritik kommt … großer Erfolg? So zumindest ist es in den Tagen nach Release mit den neuen Pokémon-Spielen Schwert und Schild geschehen. Wurden die Games im Vorfeld der Veröffentlichung für einige Entscheidungen der Verantwortlichen teils harsch verurteilt, wurden sie in der Zeit nach Release trotzdem extrem häufig verkauft. So gingen Pokémon Schwert & Schild in der ersten Woche rund 6 Mio. Mal über die (digitalen) Ladentheken und damit in diesem kurzen Zeitraum öfter als jedes andere Switch-Spiel zuvor. Zum Vergleich: Pokémon: Let’s Go, Pikachu!/Evoli! gingen in der gleichen Zeitspanne 3 Mio. Mal, Super Smash Bros. Ultimate 5 Mio. Mal in den Verkauf – Schwert & Schild übertrumpft diese Zahlen ohne Probleme.

NINTENDO TOKYO STORE ERÖFFNET

Branche Auch die japanische Hauptstadt hat nun einen eigenen echten Nintendo-Laden.

Schon seit einiger Zeit betreibt Nintendo Läden. In New York in den USA gibt es beispielsweise schon seit einigen Jahren den Nintendo World Store. Dort werden neben Konsolen und Spielen auch allerlei Merchandise-Artikel verkauft. Außerdem veranstaltet das japanische Unternehmen oftmals Übertragungen von Nintendo-Direct-Ausgaben vor Livepublikum in den eigenen Räumlichkeiten. Videos der Reaktionen des Publikums machen online immer wieder die Runde, wenn beispielsweise neue Ankündigungen Grund zur Freude unter den Fans sind. Nun hat Nintendo in Tokio ebenfalls einen Laden eröffnet, der auf den Namen Nintendo Tokyo Store hört. Der neue Shop kommt seit dem ersten Tag bei den Fans sehr gut an, so müssen Interessenten Nummern ziehen und teils mehrere Stunden auf den Eintritt warten. Auch nach London soll ein Nintendo-Laden anlässlich der Pokémon-Weltmeisterschaft 2020 zurückkehren. Bis Mitte November 2019 betrieb Big N bereits einen Pop-up-Store in der englischen Hauptstadt, genau genommen ein Pokémon-Center mit Fokus auf Produkte aus der Welt der Taschenmonster.



WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1301: Die Club-Nintendo-Ausgabe Juni 1992 verrät die Größe und das Gewicht der Weltraum-Ikone Samus Aran: Sie ist 1,90 Meter groß und wiegt 90 Kilo.

1302: Die Switch-Version vom Fahrzeug-Fußball-Spiel Rocket League bietet exklusive Inhalte für Nintendo-Fans. So kann man mit Fahrzeugen im Design von Mario, Luigi und auch dem Raumschiff von Samus Aran umherdüsen und das Runde ins Eckige donnern.

1303: Die Metroid-Reihe ist allgemein dafür bekannt, viele Spielmechaniken oder Moves zu beinhalten, die im Spiel oder den dazugehörigen Anleitungen niemals erklärt werden, jedoch für so manche Sammelobjekte absolut vonnöten sind. So zum Beispiel die berühmte Shinespark-Attacke, die Samus über enorme Distanzen katapultieren kann.

1304: Die Urversion des ungemein erfolgreichen Nintendo DS war hierzulande zu Beginn nur im Bundle mit Metroid Prime Hunters: First Hunt erhältlich. Dieser Demo war es geschuldet, dass der Handheld für die jüngeren Fans quasi tabu war. Die Demo und somit das gesamte Bundle wurden von der USK nämlich mit einer Altersfreigabe ab 12 Jahren versehen.

1305: Während Samus in Metroid Prime Hunters: First Hunt noch das Visor-Design der Spiele bis Metroid Prime besitzt, sieht er in der Vollversion von Metroid Prime Hunters so aus wie in allen Spielen ab Metroid Prime 2: Echoes.

1306: Obwohl Kirby's Fun Park beziehungsweise Kirby Super Star von Beginn an als SNES-Titel angedacht war, begann die Entwicklung des ersten Prototyps auf einem NES. So nutzte man vorerst alle Ressourcen der Entwicklung zu Kirby's Adventure und portierte das Game später auf das SNES.

1307: Kirbys bekanntester Skill, nämlich die Fähigkeiten der eingesaugten Gegner zu kopieren, gehörte gar nicht vom ersten Abenteuer des rosa Rundwunders an zum Standard. Nicht etwa in Kirby's Dream Land, sondern erst im Nachfolgespiel Kirby's Adventure erhielt Kirby erstmals seine ikonische Fähigkeit.

1308: Der geheime Boss-Gegner Morpho Knight aus Kirby Star Allies hat eine interessante Hintergrundgeschichte, die den wenigsten Knödelfreunden bekannt sein dürfte. So handelt es sich bei ihm um das Beta-Design zu Meta Knight aus Kirby's Adventure, das hier einfach komplett wiederverwendet wurde.

1309: Die Stein-Fähigkeit von Kirby in Kirby Star Allies ist viel variantenreicher als in anderen Teilen der Reihe. So formt sich der Traumländer unter anderem zu König Dedede aus Dedede's Dash Drum Deluxe, einem Mario-Block, dem Invasorenpanzer aus Planet Robobot, dem kleinen Qbby aus der Boxboy-Reihe, Taranza aus Triple Deluxe, Magolor aus Kirby's Adventure Wii oder auch dem Logo zum Kirby-Jubiläum. Zudem wurden mit jedem der kostenlosen DLC-Inhalte weitere Variationen der Verwandlung hinzugefügt.

1310: In fast allen Spielen der knuddeligen Kirby-Reihe lassen sich geheime Räume finden, in denen der Name des Entwicklerstudios HAL mit Sternenblöcken geschrieben ist. Hier findet man meist viele Heil- oder Sammelitems sowie Verwandlungen für den Knuffknödel.

SUPER MARIO MAKER

NEUE INHALTE IM GROSSEN UPDATE!

Ein neuer Grafikstil für Super Mario Maker 2 lässt zwar weiterhin auf sich warten. Dafür ist der Pilzkönigreich-Baukasten mit einigen anderen coolen neuen Download-Inhalten am Start!

Da ist sie, die verdächtige freie Stelle im Menü und lächelt uns bösartig an: Seit dem Tag des Releases prangen über dem optionalen Stil zu Super Mario 3D World die Wörtchen „Bonus-Spiel-Themen“. Jawohl, Mehrzahl, nicht Einzahl. Und seit dem ersten Tag warten wir darauf, dass endlich ein weiterer Stil hinzugefügt wird, sei es nun Super Mario 64, Super Mario Land 2 oder ein anderer. Stattdessen wurde es nach dem Launch abgesehen von einem Multiplayer-Update sehr ruhig um Mario Maker 2. Steht jetzt also endlich der neue Stil in den Startlöchern? Nein, aber dafür werden die vorhandenen Stile um coole Assets und Inhalte ergänzt.

It’s-a-meee, Link!

Der wohl Interessanteste: Link aus The Legend of Zelda findet in Super Mario Maker 2 eine neue Heimat! Wir erinnern uns: Schon im ersten Mario Maker für Wii U stand Link als Spielfigur im Super-Mario-Bros.-Stil zur Verfügung, ebenso wie zahlreiche andere Nintendohelden, so man ihre Amiibo-Plastikfiguren scannte und damit ins Spiel integrierte. Dort war Link aber nicht mehr als ein Kostüm, ansonsten unterschied sich sein Bewegungsrepertoire nicht von jenem von Mario. Ganz anders in Mario Maker 2! Das Pilzitem lässt sich nun alternativ als Meisterschwert in den Levels platzieren, natürlich auch in Röhren und Blöcken. Klauben wir es auf, werden wir nicht nur zu Link, sondern auch die Musik wechselt zu den ikonischen Klängen der Action-Adventure-Reihe. Je nachdem, ob wir auf der Oberwelt oder im Untergrund unterwegs sind, gibt’s sogar unterschiedliche Stücke aus den 8-Bit-Ablegern. Ja, 8 Bit, denn erneut funktioniert das Kostüm nur in Super-Mario-Bros.-Levels.

Die Spikes sind als neue Feinde mit an Bord und werfen fröhlich mit Stachelbällen um sich. Im Schneelevels werden diese stattdessen in Schneebälle verwandelt!

Der talentierte Mr. Link

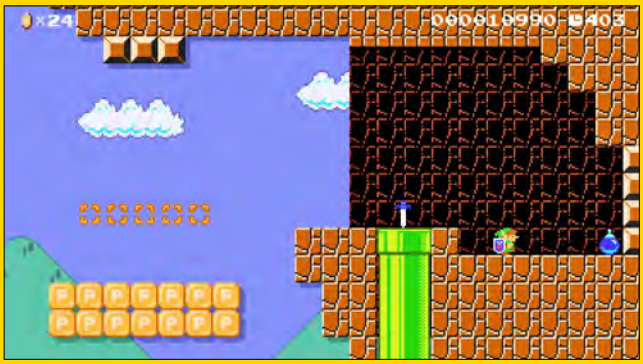
Link selbst kann springen wie Mario, in den er sich nach einem Treffer auch wieder verwandelt, aber darüber hinaus noch so viel mehr! Auf Knopfdruck schlägt er mit seinem Schwert zu und kann damit sogar viele eigentlich unkaputtbare Widersacher wie Knochentrocken sowie die meisten leicht zerbrechlichen Blöcke zerlegen. Auch eine Stichattacke nach unten können wir im Sprung ausführen! Drücken wir nach unten auf dem Steuerkreuz, ziehen wir unseren Schild hervor und können dann Gefahren wie heranrasende Steinblöcke mühelos abblocken. Mit der Schultertaste greifen wir auf Pfeil und Bogen zu, aktivieren mit dem frei neigbaren Schießwerkzeug Schalter oder sammeln mittels Pfeilkontakt schwer erreichbare Münzen ein. Gegner bezwingen wir damit auch! Und zu guter Letzt können wir mit Y plus Steuerkreuz oben Bomben zücken und ablegen oder werfen, müssen aber aufpassen, uns mit der folgenden Explosion nicht selbst zu verletzen. Links Fähigkeiten erlauben zahlreiche spielerische Möglichkeiten und bieten Baumeistern eine riesige Fülle an neuen Levelideen. So lassen sich nun 2D-Dungeons basteln, wie man sie aus Zelda 2: The Adventure of Link kennt. Die Beschränkung auf 8-Bit-Optik ist schade, dennoch ist das Update eine super Sache!

Gegnerschelte, Eiseskälte

Und Link kommt nicht alleine daher, auch wenn die weiteren neuen Inhalte nicht ganz so spannend ausfallen. Mit den Pokeys, den lebenden Kakteen, die aus mehreren Körperteilen bestehen und deren Höhe man selbst festlegen kann, sowie den Spikes, den grünen Gesellen, die mit Stachelkugeln nach uns werfen, kommen zwei neue Gegner ins Spiel. Wie üblich können wir sie mit Flügeln, Pilzen und anderen Items modifizieren. Beide Gegner sind in allen Grafikstilen verfügbar. Frostig wird es bei zwei der neuen Items. Eisblöcke gab es bisher schon, jetzt allerdings zusätzlich in jenen Varianten, die schmelzen und in denen Münzen versteckt sind. Und in Schneelevels können wir nun Schneebälle platzieren, die größer werden, wenn sie durch die weiß bepuderte Landschaft rollen. Spikes werden in Schneelevels in Schneeball-Werfgehilfen verwandelt! Weiterhin neu dabei: Sogenannte P-Blöcke. Aktivieren wir einen Schalter, verwandeln sich ansonsten durchlässige Blöcke in ebendiese. Genau wie bei bei den Standard-Münzblöcken ist diese Wandlung aber nur temporär, und wird durch einen Schalter ausgelöst. Allerdings sind diese Blöcke unzerstörbar und können auch nicht wie Münzen aus Versehen eingesammelt werden, sodass sie beim Bauen strategischer genutzt werden können. Im Super-Mario-3D-World-Stil sind alle Updates außer den Eisblöcken nutzbar. Dafür bekommt der Grafikstil ein exklusives Feature spendiert: Wir können am Boden Beschleunigungsfelder anbringen, die für rasanten Spaß sorgen.

Hilfe, die Ninjis kommen

Die letzte Neuerung ist kein Item, sondern ein Modus: Sind wir online, steht uns mit dem Update der sogenannte Ninji Speedrun zur Verfügung. Nintendo wird nach und nach neue Levels hinzufügen. Das Besondere: Die Runs unserer Mitbewerber sehen wir in Form von Ninjis, kleinen schwarzen Kreaturen, die um uns herumhüpfen. Die schiere Masse an gleichzeitigen aufgezeichneten Bewegungsabläufen, die um uns herum passieren, ist beeindruckend! Mal sehen, wie viel Langzeitmotivation der Modus bietet, eine nette Idee ist er auf jeden Fall. Als Belohnung für abgeschlossene Levels gibt es Stempel sowie neue Baumeisterklamotten für unseren Mii. Ein neuer Grafikstil hätte dem Mario-Maker-2-Update zwar die Krone aufgesetzt, aber auch so steckt hier genug drin, um Baumeister und Hüpfhelden für lange Zeit zusätzlich zu beschäftigen, zumal die neuen Inhalte völlig kostenlos hinzugefügt werden. Außerdem verspricht Nintendo, dass in Zukunft noch weitere Updates zur Verfügung gestellt werden. Die Hoffnung auf einen neuen Stil stirbt also zuletzt! **Lukas Schmid**



Das Meisterschwert wurde in Form einer optionalen Variante des Standardpilzes integriert. Es kann ergo wie jedes andere Item in den Levels platziert werden.

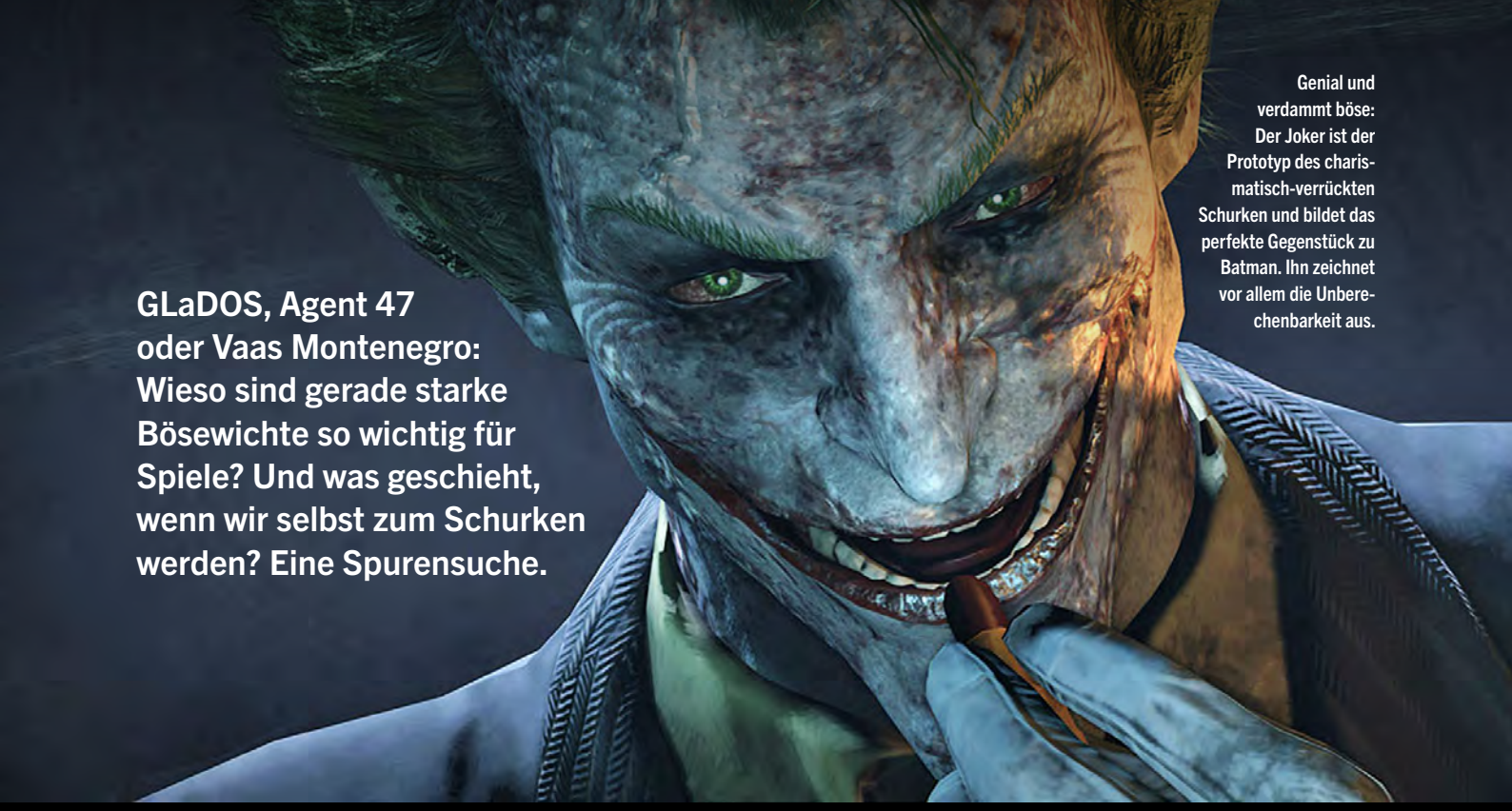
Die Eisblöcke erlauben es, richtig fiese Levels zu bauen. Wenn wir nicht aufpassen, schmelzen wir uns mit der Feuerblume gar selbst den Boden unter den Füßen weg!

Links Fähigkeiten ermöglichen die Konstruktion regelrechter 2D-Dungeons, deren Rätsel wir dann mithilfe von Schwert, Schild, Bomben und Pfeil und Bogen lösen.

Erst dadurch, dass sie hinzugefügt wurden, fiel es uns wie Schuppen von den Augen, dass die Pokeys bisher in Mario Maker 2 fehlten! Zeit war es, dass sie auftauchen!

BÖSEWICHTE IN VIDEOSPIELEN

WIESO DIE SCHURKEN OFT DIE GUTEN SIND …



Genial und verdammt böse: Der Joker ist der Prototyp des charismatisch-verrückten Schurken und bildet das perfekte Gegenstück zu Batman. Ihn zeichnet vor allem die Unberechenbarkeit aus.

GLaDOS, Agent 47 oder Vaas Montenegro: Wieso sind gerade starke Bösewichte so wichtig für Spiele? Und was geschieht, wenn wir selbst zum Schurken werden? Eine Spurensuche.

Neulich in Obsidians Rollenspiel The Outer Worlds. Ich schleiche durch eine einstmals versteckte Passage der Raumstation Groundbreaker. Plötzlich höre ich eine Stimme: „Hey, dort muss doch jemand sein." Ich folge den Rufen – und finde eine verschlossene Tür vor. Diese knacke ich geschwind mit einem Dietrich. So weit, so gut. Dahinter treffe ich Private Taylor an. Der Arme hat sich selbst im Klo eingesperrt, und dann ist das Scheißhaus auch noch explodiert! Die Wände und den Boden ziert ein braunes Sprenkel-Muster. Brav bedankt sich der Soldat und will das Weite suchen. Moment, nicht so schnell! Wir sind hier immer noch in einem Videospiel und ich bin kein barmherziger Samariter. Das Ergebnis: Ich „überzeuge" ihn, mich freundlich zu entlohnen. Taylor gibt mir seine letzten Bit-Module und verschwindet schimpfend. Ich habe einen kurzen Moment lang ein schlechtes Gewissen. Doch dann grinse ich breit und freue mich darüber, dass meine Bosheit Erfolg hatte. Und sind wir mal ehrlich: Manchmal macht es auch einfach Spaß, nicht nach den Regeln zu spielen!

Das zeigt sich nicht nur in Videospielen, sondern auch in anderen Medien. Der Film Joker bricht derzeit alle Kinorekorde – und das, obwohl hier kein Ritter in strahlender Rüstung im Mittelpunkt steht, sondern ein charismatischer Psychopath, famos verkörpert von Hollywood-Star Joaquin Phoenix. Und auch in Star Wars finden die meisten doch eher Darth Vader cool, während ein Luke Skywalker erst an zweiter Stelle rangiert. Das Böse übt eine besondere Faszination auf uns aus. Aber wieso ist das eigentlich so?

Meister des Bösen

Die Grundsatzfrage lautet zunächst: Was bedeutet eigentlich das Böse in einem Spiel? Die Motivation hinter den Aktionen eines Charakters und das Spielziel geben hier den Grundtenor vor. Bin ich beispielsweise böse, nur weil ich in Plague Inc. als Virus die gesamte Menschheit ausrotte? Wahrscheinlich schon. Auch Fantasy-Spiele wie die frühen God-of-War-Teile zeichnen sich durch einen Kratos aus, der die Grenzen der Moral mehr als einmal für sein eigenes Wohl überschreitet. In Strategiespielen wie Black & White oder Tropico dagegen entscheide ich selbst, wie weit ich mich auf die dunkle Seite begebe und wie stark mich das Streben nach Macht korrumpiert. Soll heißen: Das Böse findet sich in Videospielen in den verschiedensten Gameplay-Varianten wieder – mal als treibende Kraft, mal als zusätzliche Option, die mir den Sieg vielleicht schneller ermöglicht. Fest steht: Gerade die-

Kane fungierte als der Anführer der Bruderschaft von Nod – unter anderem in Command & Conquer: Der Tiberium-Konflikt. Seine Ansprachen hatten fast schon Prediger-Charakter. (Quelle: Moby Games) ➧

ses Ausbrechen aus den geregelten Bahnen macht oft den Reiz aus. Gelegentlich möchte ich die Grenzen ausloten oder auch darüber hinausgehen. Und genauso gut gefällt es mir, wenn mir in Spielen ein Gegner gegenübersteht, der dasselbe tut.

Den Schurken ausgeliefert

Spiele oder besser gesagt Unterhaltungsmedien im Allgemein erfordern neben einem charismatischen Helden einen starken und widerspenstigen Antagonisten. Nur wenn die Bedrohung absolut glaubhaft ist, erzeugt das Spannung und Atmosphäre. Games-Autoren greifen – ähnlich wie beispielsweise DC Comics beim angesprochenen Joker-Charakter – gerne auf machthungrige, ja geradezu wahnsinnige Bösewichte zurück.

Das beste Beispiel für diese Ausrichtung ist zweifellos Vaas Montenegro aus Far Cry 3: Wann immer er im Spiel auftauchte, veränderte sich sofort die komplette Stimmung. Vaas war absolut unberechenbar. In einem Moment noch die Ruhe selbst, konnte er in Sekundenbruchteilen explodieren und töten. Diese Wechsel zwischen scheinbar kontrolliertem Reden und Gräueltaten erzeugten eine stetige Unsicherheit. Während ich in Ubisofts Open-World-Shooter gegen ihn ankämpfte, hatte ich doch über einen Großteil der Spielzeit den Eindruck, ich wäre ihm unterlegen. Vaas dachte weiter als ich oder reagierte zumindest so gut auf meine Gegenschläge, dass ich selbst nach kleinen Siegen noch tiefer im Schlamassel saß. Dieser plakativ inszenierte Wahnsinn regiert die Darstellung böser Hauptcharaktere.

Vaas spielte mit mir seinerzeit Katz und Maus. Für GLaDOS aus Valves Knobelspiel Portal war ich indes nichts weiter als ein lästiges Insekt oder eine Laborratte, mit dem die Computer-KI ihre Experimente durchführen konnte. Das Kuriose: In Portal entwickelte ich so etwas wie ein Stockholm-Syndrom. In Verbindung mit dem genialen Rätsel-Gameplay und GLaDOS' frecher Schnauze entstand eine Hassliebe zwischen mir und der Maschine. Ich erwartete regelrecht ihre Frotzeleien – und freute mich darüber, wenn sie mir noch mehr kesse Sprüche um die Ohren kloppte. Dass GLaDOS vor mir bereits Tausende virtuelle Testobjekte in den Tod geschickt hatte, war mir egal. Wir beide hatten unseren Spaß!

Ganz anders natürlich die Computer-KI Shodan aus dem Klassiker System Shock: Sie besaß eine extreme Arroganz in ihrer Stimme und nahm mich als kleinen Hacker zunächst gar nicht ernst. Erst mit der Zeit erfolgte eine Transformation und Shodan erwuchs zur zornigen Entität, die von Macht und Wahnsinn getrieben wurde.

Wo wir gerade beim Thema Verrücktheit sind, möchte ich natürlich nicht Handsome Jack aus der Borderlands-Serie unter den Tisch fallen lassen. Auch bei ihm spielte Humor eine wichtige Rolle bei der Darstellung des Schurkencharakters, sodass er trotz aller Boshaftigkeit doch ein absolut erinnerungswürdiger Gegenspieler war.

Machtambitionen und ein interessanter Charakter sind das Eine, der Look ist das Andere:

Wäre Portal ein normales Puzzlespiel, hätte es wohl nie Kultstatus erreicht. Erst durch GLaDOS als Gegenspielerin gewann der Titel an Stimmung hinzu. (Quelle: Moby Games)

Mit Far Cry 3 gelang Ubisoft im Jahr 2012 der Neustart der Shooter-Serie. Piraten-Anführer Vaas Montenegro war mit ein Grund für den Erfolg des Spiels. (Quelle: Moby Games)

Cooler Look, sehr böser Humor und ein perfekter Kämpfer in der Hauptrolle: Agent 47 und die Hitman-Serie standen gerade zu Beginn stark in der öffentlichen Kritik. Inzwischen aber ist die Actionspiel-Reihe im Mainstream angekommen – inklusive eines durchwachsenen Kinofilms.

Oft fühlte ich mich auch zu Bösewichten hingezogen, weil sie anders oder spannend aussahen. Bei Darth Vader etwa spielte die schwarze Ganzkörperrüstung in Verbindung mit dem roten Lichtschwert eine nicht unerhebliche Rolle. Kefka Palazzo aus dem Klassiker Final Fantasy 6 mit seinem an einen bösen Clown erinnernden Auftritt fällt ebenfalls in diese Kategorie.

Ich bin das Böse!

In Far Cry 3, System Shock oder eben auch Portal bin ich in einer absolut unterlegenen Rolle. Das Böse besitzt die Kontrolle und in den Spielen geht es vor allem darum, zu überleben und die vor mir liegenden Hindernisse zu überwinden.

Andere Titel jedoch machten mich gar zum Instrument des Bösen. In Command & Conquer: Der Tiberium-Konflikt etwa erhielt ich zu Beginn der Kampagne der Bruderschaft von Nod meine Anweisungen noch vom vergleichsweise blassen Seth, der sich als das Sprachrohr Kanes vorstellte. Er gab mir Aufträge, ich führte sie einfach aus. Doch nachdem meine Arbeit nicht von Erfolg gekrönt wurde, mussten schwerere Geschütze her. Kane betrat die Bühne mit einem wahren Knall und erschoss in seiner ersten Szene, noch bevor man ihn zu Gesicht bekam, Seth aus dem Hinterhalt. Damit war klar: Mit diesem Kane ist nicht zu spaßen! Zugleich aber besaß der Anführer der Bruderschaft in seiner Umtriebigkeit derart viel Charisma, dass man ihn so schnell nicht vergessen konnte. Bis heute gehört Kane zu den spannendsten Schurken aller Zeiten. Und selbst wenn ich die GDI-Truppen damals lieber spielte, so wollte ich die Nod-Missionen erleben, um Kane wiederzusehen.

In anderen Spielen hingegen darf ich meine destruktiven Seiten selbst ausleben oder habe zumindest die Wahl, ob ich gut oder schlecht agieren möchte. In diesen Titeln avanciere ich – beziehungsweise mein Avatar – zum Bösen und habe es dort sogar ein wenig leichter. In Bioshock beispielsweise entschied ich, ob ich die Little Sisters töte oder sie rette. Ließ ich die kleinen Mädchen am Leben, erhielt ich deutlich weniger von der Super-Substanz Adam und erkaufte mir meine Moral damit mit einem höheren Schwierigkeitsgrad.

In der Actionserie Hitman lief es ganz ähnlich ab. Hier lag der Unterschied aber im Detail. Während ich als Auftragskiller Agent 47 natürlich per se Missetaten verübte, drehte sich in Hitman

In Titeln wie Dungeon Keeper oder Overlord kontrollieren wir zwar die Schergen des Bösen, allerdings färben diese Spiele das Motiv mit reichlich Ironie. (Quelle: Moby Games)

Darth Vader gehört seit jeher als gescheiterter Charakter zu den Publikumsfavoriten, der zum Ende wieder zum Guten findet – und ziemlich cool aussieht. (Quelle: Moby Games)

Eigentlich kämpft der Geisterpirat LeChuck, Widersacher von Kultfigur Guybrush Threepwood aus Monkey Island, nur um die Liebe von Elaine Marley. (Quelle: Moby Games)

In Tales from the Borderlands taucht Bösewicht Handsome Jack noch einmal als Geist auf und gibt euch mehr oder minder hilfreiche Ratschläge. (Quelle: Moby Games)

alles um die perfekte Ausführung. Als brutaler Schurke ballerte ich mich einfach bis zur Zielperson vor und legte diese um. Als gewiefter Gentleman-Mörder suchte ich hingegen nach versteckten Möglichkeiten, mein Opfer stilecht und lautlos zu entsorgen – etwa indem ich sein Sushi mit Rattengift versetzte.

In Dungeon Keeper, Overlord oder auch der später veröffentlichten Dungeons-Serie dagegen kontrollierte ich das Böse selbst und kämpfte direkt gegen die Heerscharen der Menschen. Ob ich dabei einfach nur mein Kerkerreich ausbaute oder zwischendurch auch mal ein paar meiner Imps ohrfeigte, damit diese schneller und effizienter arbeiteten, blieb selbstverständlich mir überlassen. Das Böse in Video- und Computerspielen geht oft mit einem gewissen Augenzwinkern einher. Schließlich sollen sie eine Art der Unterhaltung bleiben und zudem widerstrebt es den meisten Menschen am Bildschirm Gräueltaten zu verüben.

Vorgetäuschte Wahlmöglichkeiten

Deutlich häufiger dagegen überließen mir gerade Rollenspiele die Wahl, zu welcher Seite ich tendieren möchte. Egal, ob in Mass Effect, Fable oder Star Wars: Knights of the Old Republic – für meinen Geschmack verließen sich viele Titel zu stark auf das „Bösesein nach Zahlen“. Das kalkulierte Chaos-Stiften sorgte bei mir zumeist für den umgekehrten Effekt. Ich wollte nicht böse sein, nur um Fähigkeiten oder gar ein gewisses Aussehen zu erlangen. Wenn ich schon über die Stränge schlage, dann doch bitte mit System und aus meinem eigenen Willen heraus. Bestes Beispiel dafür ist sicherlich die Sprengung Megatons in Fallout 3. Um ehrlich zu sein, wollte ich lediglich wissen, ob das Ding auch wirklich hochgeht. Manchmal möchte man die Welt auch einfach nur brennen sehen.

Mehr Grautöne, bitte!

Gerade im Jahr 2019 erwarte ich mir daher eine gewisse Differenziertheit und Helden sowie Optionen, die mich moralisch an die Grenzen meiner Entscheidungsmöglichkeiten bringen. Im Indie-Hit Papers, Please arbeite ich als Grenzbeamter und muss für ein totalitäres Regime entscheiden. Ich bin also ausführende Kraft und muss abwägen, ob ich meinen „Job“ erledige oder meinen moralischen Grundprinzipien auch im Spiel treu bleibe. Ob ich gut, böse oder einfach nur Mensch bin, bleibt dabei ganz allein mir überlassen. Letztlich dreht sich an dieser Stelle wieder alles um die Motive und die Motivation hinter den Aktionen. Schurkige Gegenspieler wie Shodan, Handsome Jack oder Vaas Montenegro dürfen von Natur aus böse sein, müssen aber Charaktertiefe, Hintergründe und vor allem auch eine entsprechende Präsentation vorweisen. Nur dann funktionieren sie und ziehen uns wirklich in ihren Bann. Ich für meinen Teil habe jetzt gerade richtig Lust, mich mal wieder von GLaDOS beschimpfen zu lassen. Und ihr so?

Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Kaum hat Purpur-Tentakel Arme, möchte es die Welt erobern. In seinem Größenwahn ist der Bösewicht aus Day of the Tentacle aber zugleich auch furchtbar niedlich. (Quelle: Moby Games) ➧

WAS MACHT EIGENTLICH DIE KONKURRENZ?

Nintendo ist derzeit mit der Switch sehr erfolgreich, auch Mobile-Games generieren ordentliche Umsätze – es läuft gut für das Unternehmen. Doch was macht eigentlich die Konkurrenz?

Mit der Kombination aus Spiele-Flatrate und Streaming-Service namens PS Now hat Sony ein Produkt auf dem Markt, das zunehmend Konkurrenz bekommt.

Die PS Vita war die vorerst letzte Handheld-Konsole aus dem Hause Sony. Nach rund 15 Millionen verkauften Einheiten wurde die Produktion 2019 eingestellt.

Als die Switch im März 2017 erschien, befand sich Nintendo in angespannten Zeiten. Der 3DS lief zwar gut, mit der Wii U ließ das Unternehmen aber gerade erst einen grandiosen Flop hinter sich – das Heimkonsolen-Business war mehr oder minder am Boden. Seit der Vorstellung der neuen Hybrid-Konsole Ende 2016 blickten viele Nintendo-Fans zwar wieder voller Hoffnung in die Zukunft, vielerorts war man sich aber auch unsicher, ob die Switch ein Erfolg werden kann. Mittlerweile wissen wir es besser und Nintendo ist wieder zu altem Erfolg aufgestiegen, denn die Switch verkauft sich durchgehend gut und Spiele für die Plattform ebenso. Doch wie sieht es eigentlich bei der Konkurrenz aus? Next-Gen, Spiele-Flatrates, Game-Streaming, 4K und HDR, Ray-Tracing … das sind nur einige Stichworte, die in der heutigen und baldigen Gaming-Welt eine zunehmend wichtige Rolle spielen, bei Nintendo aber (bisher) kaum. Wagen wir deshalb einen Blick über den (Nintendo-)Tellerrand – was geht gerade so ab bei Sony, Microsoft, Google, Apple und Co.?

Sony: Now & Playstation

Der Nintendo-Konkurrent Sony ist im Gegensatz zum Mario-Unternehmen breiter aufgestellt und nicht nur im Gaming-Bereich umtriebig, sondern bietet auch viele weitere Produkte wie Fernseher oder Smartphones an. Ein beachtlicher Teil des jährlichen Umsatzes stammt aber mittlerweile aus der Game-Sparte. Kein Wunder, hat Sony mit der Playstation doch eine seit mittlerweile mehreren Jahrzehnten sehr erfolgreich laufende Konsole mit mehreren Generationen und auch Handheld-Ablegern im Angebot. Apropos Handheld: Die Produktion der PS Vita wurde 2019 nach „nur“ rund 15 Millionen verkauften Einheiten eingestellt und stellt damit den größten Flop im Playstation-Bereich dar. Sony plant deswegen auch derzeit keine weitere Handheld-Konsole. Umso besser läuft es dafür aber mit der Playstation 4. Die im November 2013 erschienene Heimkonsole hat im Sommer 2019 die magische Marke von 100 Millionen verkauften Einheiten überschritten und ist damit ein voller Erfolg. Für Ende 2020 steht mit der PS5 bereits die nächste Generation offiziell in den Startlöchern und soll dank SSD-Speicher und potenter Hardware einen weiteren großen Sprung bei der Leistung machen. Nicht zuletzt ist Sony mit Playstation Now seit einigen Jahren auch im Spiele-Streaming- und -Flatrate-Business tätig. PS Now umfasst derzeit rund 650 Spiele von PS2, PS3 und PS4 inklusive dreimonatig rotierender aktueller Blockbuster wie GTA5 oder God of War. Der Clou: Alle Spiele lassen sich auf die PS4 streamen beziehungsweise teils herunterladen und offline genießen, doch auch auf Windows-PCs läuft der Dienst, was Playstation-exklusive Spiele abseits Sonys eigener Hardware spielbar macht. Der günstige Preis (fünf bis zehn Euro im Monat), der erst Oktober 2019 gesenkt wurde, tut sein Übriges für einen Service, der das Potenzial hat, zusammen mit der Playstation 5 in Zukunft noch relevanter zu werden.

Microsoft: Game Pass & Xbox

Ebenfalls ein Big-Player im Spielebusiness ist Microsoft. Das US-amerikanische Unternehmen besitzt gegenüber Nintendo wie auch Sony einen ent-

Microsoft liegt mit der aktuellen Xbox zwar zahlenmäßig deutlich hinter der PS5, ist aber nicht von seiner Game-Sparte abhängig.

Mit dem Xbox Game Pass hat Microsoft schon eine Spiele-Flatrate mit breitem Angebot aktueller Titel in petto, bald kommt dank Project Xcloud auch noch Streaming-Funktionalität dazu.

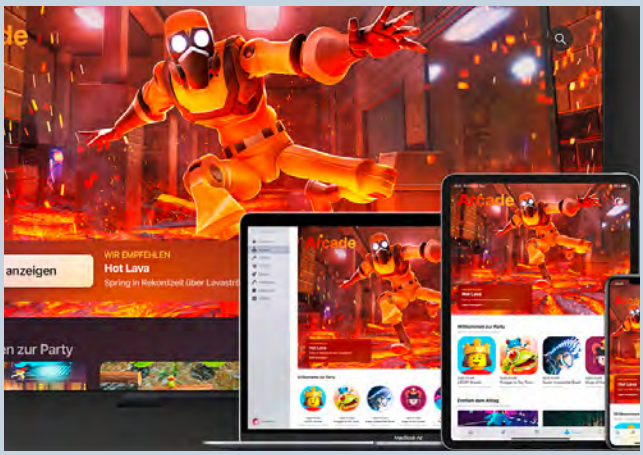
Google ist im November mit dem eigenen Spiele-Streaming-Service Stadia an den Start gegangen. Der bietet aber (vorerst) keine Spiele-Flatrate.

Bei Stadia leisten die Google-eigenen Rechenzentren die Arbeit, die zum Spielen notwendig ist. Über das Internet kommt das Game dann auf den Bildschirm.

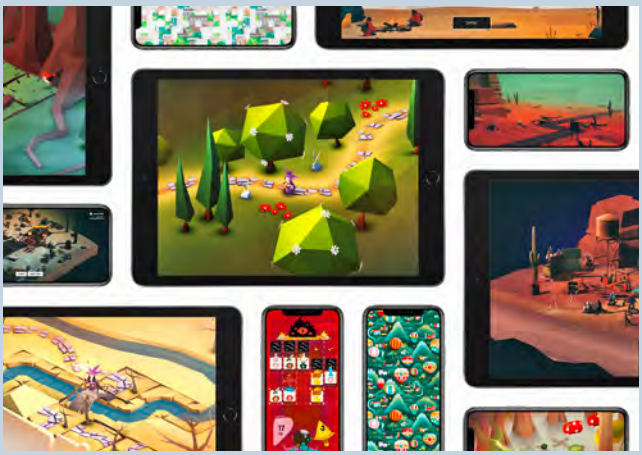
scheidenden Vorteil: Es ist nicht von seinem Gaming-Business abhängig. Cloud-Services, Betriebssysteme, Software, Office, Business-Kunden und Co. spülen weiterhin Quartal für Quartal Milliardenumsätze in die Unternehmenskasse, die Spielesparte muss daher nicht unbedingt profitabel sein, zumindest noch nicht. Tatsächlich ist Microsoft mit der aktuellen Xbox One auch nicht so erfolgreich wie Sony, rund 45 Millionen Mal ging die Konsole bisher über die Ladentheke. Diesen Wert dürfte die Switch bereits bald überholen. Wie auch die PS4 ist die Xbox One im November 2013 erschienen und wie Sony bringt Microsoft Ende 2020 die nächste Konsolengeneration heraus – derzeit noch unter dem Projektnamen „Xbox Scarlett" bekannt. Doch das Unternehmen aus Redmond hat auch eine Spieleflatrate namens Xbox Game Pass im Programm. Für etwa zehn Euro im Monat bietet Microsoft über 100 Spiele an, darunter viele aktuelle Titel und sofort zum Release neue Microsoft-Games. Der Service lässt sich auf der Xbox One, auf dem PC mit Windows oder auf beiden Plattformen nutzen (das ist aber teurer). Streaming bietet Microsoft hierbei im Gegensatz zu Sony (noch) nicht an, alle Spiele des Angebots werden auf das jeweilige Gerät heruntergeladen und von der Hardware ausgeführt. Kürzlich kündigte Microsoft aber an, Project Xcloud in den Game Pass zu integrieren, was dann auch das Streamen von Spielen ermöglicht.

Google: Stadia & Play Pass

Auch der Internet-Gigant Google mischt neuerdings am Gaming-Markt mit. Mit welcher Relevanz ist derzeit noch nicht absehbar, doch das Unternehmen hat Großes vor. Einerseits hat Google mit Stadia einen Spiele-Streaming-Service im Angebot, bei dem alle Games auf Servern in Rechenzentren berechnet werden. Das Spielen ist auf unterschiedlichen Geräten möglich und benötigt keine große Leistung: Chromecasts, TVs, Smartphones, Tablets, Laptops und PCs dienen als Spielgerät, die Eingabe ist über Maus und Tastatur, den speziellen Stadia-Controller oder auch alle anderen Gamepads möglich. Bei Stadia handelt es sich aber nicht um eine Spiele-Flatrate wie bei PS Now oder Xbox Game Pass. Stattdessen muss man einzelne Titel käuflich zum Vollpreis erwerben. Dafür wird aber auch keine monatliche Gebühr fällig, um die Spiele streamen zu können. Ein Abo für rund zehn Euro gibt es zwar, das ist aber optional und beinhaltet neben ein paar kostenlosen Titeln vor allem die Möglichkeit, mit bis zu 4K, HDR sowie Dolby Surround 5.1 zu spielen. Während das kostenpflichtige Pro-Angebot für Vorbesteller einer speziellen „Founder's Edition" Mitte November 2019 an den Start ging, ist der Release der kostenlosen



Apple hat mit Apple Arcade seit September 2019 eine günstige Spiele-Flatrate im Angebot. Die Games laufen auf verschiedenen Plattformen des Herstellers.



Bei Apple Arcade gibt es, wie zum Beispiel auch im Epic Games Store, zeitlich exklusive Spiele, die erst später in anderen Stores und Services erscheinen.

Nvidia baut nicht nur Grafikkarten und Co. für Gamer, sondern auch eine eigene Heimkonsole namens Shield, die mit Android läuft.

Basis-Variante für Anfang 2020 vorgesehen. Im Zuge von Stadia hat Google auch die Entwicklung eigener Videospiele angekündigt, das erste „Stadia Studio" wurde im Oktober 2019 in Kanada eröffnet. Mit dem sogenannten Play Pass hat Google außerdem auch eine Flatrate für Android-Spiele und -Apps im Angebot. Play Pass ist seit Oktober 2019 in den USA und anderen Märkten verfügbar, in Deutschland derzeit aber noch nicht, und beinhaltet neben Mobile-Games und Apps auch einige Indie-Titel wie Stardew Valley und ältere Multiplattform-Games.

Apple: Arcade & Exklusivität

Nicht nur Google ist ein noch recht junger Player am Spielemarkt, auch Apple mischt seit Kurzem mit. Im Angebot hat das iPhone-Unternehmen mit Apple Arcade eine Spiele-Flatrate zum günstigen Preis, die Games laufen auf iPhones, iPads, Macs und Apple TV. Der im September gestartete Dienst umfasst Mobile-Games, Indie-Titel, Exklusivspiele und Multiplattform-Games. Apple hat im Vorfeld viel Geld in die Hand genommen, um einige Titel zeitlich exklusiv für den eigenen Service einzukaufen, diese Spiele dürfen erst nach einer festgelegten Frist auch für andere Plattformen erscheinen. Ganz ähnlich also wie es zum Beispiel Epic Games, das Unternehmen hinter Fortnite, mit dem eigenen Epic Games Store macht. Vorteil für die Entwickler: Sie bekommen eine festgelegte Summe Geld, unabhängig vom tatsächlichen Erfolg des Spiels. Apple verspricht, bei Games im Apple-Arcade-Angebot auf Ingame-Käufe, Mikrotransaktionen und Co. zu verzichten. Mobile-Games des Angebots, die normalerweise auf diese Monetarisierungsmodelle setzen, werden für Arcade entsprechend angepasst.

Nvidia: Shield TV

Nvidia ist seit vielen Jahren, vor allem dank seiner leistungsstarken Grafikkarten, weithin bekannt unter Spielern, ganz besonders unter PC-Gamern. Auch das Herzstück der Nintendo Switch, der Nvidia Tegra X1, das verrät schon der Name, stammt vom kalifornischen Unternehmen. Nvidia stellt aber auch komplett eigene Spielekonsolen her, die unter dem Namen Nvidia Shield vermarktet werden. So erschien schon vor einigen Jahren eine Handheld-Konsole mit diesem Namen und Android als Betriebssystem, neben dem eigenen Spieleangebot laufen auf dem Gerät daher auch für Android und im Google Play Store verfügbare Spiele. Die Handheld-Variante wird zwar nicht mehr vom Hersteller unterstützt, nach wie vor bietet Nvidia aber mit Shield TV eine Heimkonsolen-Variante des gleichen Konzepts an. Auch am TV bietet Nvidia TV neben einem eigenen Angebot Spiele für Android und aus dem Google Play Store, beispielsweise diverse Indie-Titel oder Fortnite.

Starke Konkurrenz?

Ordentlich Konkurrenz also für Nintendo, oder? Ja und nein. Natürlich steht Nintendo mit seiner Hybrid-Konsole automatisch im Wettkampf mit allen Geräten und Diensten, die ähnlich sind. Heißt einerseits: mit Handhelds. Hier ist die Konkurrenz aber insofern überschaubar, als dass mit der PS Vita die letzte direkte Handheld-Konkurrenz bereits zu Grabe getragen wurde. In dieser Hinsicht muss sich die Switch vor allem mit Apple Arcade sowie Google Stadia messen, da beide Services nicht nur, aber auch auf mobilen Geräten laufen. Etwas anders sieht es mit der Switch als Heimkonsole aus. Hier steht das Gerät natürlich in Konkurrenz mit (noch) PS4 und Xbox One, ab Ende 2020 dann mit den Nachfolgemodellen der beiden Konsolen. Wenig Konkurrenzdruck dürfte Big N aktuell (noch) bei Spiele-Flatrates und -Streaming haben. Erste Schritte in diesem Terrain wagt Nintendo bisher lediglich mit den NES- sowie SNES-Titeln für die Switch, beim Streaming ist das Unternehmen aktuell noch gar nicht am Endkundenmarkt tätig. Man darf aber auch nicht vergessen: Wohl wie kein zweites Unternehmen besitzt Nintendo ein extrem starkes und beliebtes eigenes Franchise-Line-up mit Mario, Zelda, Metroid, Pokémon, Donkey Kong, Kirby und Co. – hier hat die Konkurrenz tatsächlich kaum etwas entgegenzusetzen. Außerdem ist der Spielemarkt insgesamt heutzutage deutlich größer und globaler als noch vor 20 Jahren. Die Spielerschaft ist riesig, weil heute sehr viele Leute spielen, weswegen der Markt auch groß genug für viele (starke) Player gleichzeitig ist. Nintendo kann also weiterhin erfolgreich sein, auch wenn mehr und mehr Flatrates und Streaming-Services an den Start gehen und auch wenn Sony und Microsoft ihre nächsten Heimkonsolen veröffentlichen. **Johannes Gehrling**

ZURÜCK AN DER BATTLEFRONT

DAMALS, ALS STAR WARS NOCH COOL WAR...

Darth Vader war in Star Wars: Battlefront nicht spielbar. Er tauchte lediglich in ausgewählten Kampagnenmissionen auf oder wenn die Helden im Conquest-Modus aktiviert wurden.

Alle Bilder: Moby Games

EINE KOLUMNE VON OLAF BLEICH

Die Liebe zu Star Wars, der Vermarktungswahn und Machtfantasien: 15 Jahre nach dem Erscheinen von Star Wars: Battlefront blicken wir mit einem lachenden und einem weinenden Auge auf die Entwicklung der Star-Wars-Lizenz zurück.

Mit großer Macht kommt große Verantwortung. Okay, dieser Spruch stammt natürlich aus den Spider-Man-Comics von Marvel. Allerdings möchte ich ihn an dieser Stelle auch auf die Star-Wars-Lizenz ummünzen. Denn nicht überall, wo Luke Skywalker, Darth Vader und Co. draufstanden, waren auch qualitativ hochwertige Lizenzumsetzungen drin. Wie kaum eine andere Marke förderte Star Wars Hits, jedoch auch allerlei Gurkenspiele zutage. Aber mal ehrlich, das war ja bei den Filmadaptionen der jüngeren Vergangenheit nicht anders. Wie groß war 1999 der Hype auf Star Wars: Episode 1 – Die dunkle Bedrohung und wie grauenvoll war das Ergebnis? Doch das ist ein anderes Thema.

Star Wars begleitet mich gefühlt durch mein gesamtes Spielerleben und war gerade in jüngeren Jahren ein echter Kaufgrund für Video- und Computerspiele. So einflussreich das Grafik-Adventure Myst seinerzeit für den Erfolg der CD-ROM war, so baute ich 1993 doch eigens für Rebel Assault ein neues CD-Laufwerk in meinen damaligen Rechner ein. Das Ergebnis: Trotz Hakel-Steuerung und Pixel-Klumpen wuchs meine Begeisterung für George Lucas' Sternenkrieger.

Dieser Trend setzte sich mit Titeln wie X-Wing, Tie Fighter oder X-Wing vs. Tie Fighter fort und erreichte mit dem kürzlich auch für PS4 und Switch veröffentlichten Jedi Knight 2: Jedi (2002) einen vorläufigen Höhepunkt, der nur vom Erfolg des 2004 erschienenen Multiplayer-Shooters Star Wars: Battlefront übertroffen wurde. Auch wenn das Spiel damals von der Fachpresse nicht nur mit Höchstwertungen überschüttet wurde, so gehört es doch zu den All-Stars unter den Star-Wars-Games.

Erinnerungen an Star Wars: Battlefront

Star Wars: Battlefront erschien zu einem günstigen Zeitpunkt. Denn im Zuge des miesen Kinofilms Star Wars: Episode 1 – Die dunkle Bedrohung kamen ebenso durchwachsene Spiele-Adaptierungen auf den Markt. Während ich mir beispielsweise Stars Wars Episode 1: Racer von 1999 gerade noch gefallen ließ, waren Titel wie Jedi Power Battles (2000) oder Star Wars: Starfighter (2001) eher Durchschnittskost. Getreu dem Motto „Gespielt und direkt wieder verkauft" suchte ich nach neuer Inspiration, die ich unter anderem durch das bereits erwähnte Jedi Knight 2 oder das fantastische Bioware-Rollenspiel Knights of the Old Republic fand.

Den nächsten großen Sprung in meinem Fan-Dasein schaffte ich aber erst wieder durch Star

Nicht immer schön, dafür aber zweckmäßig: Dank bis zu 64 Teilnehmern am PC oder 32 Spielern an der Konsole war auf den Maps ordentlich was los.

Die verschiedenen Soldatenklassen besaßen individuelle Fertigkeiten und Talente. Mit dem Düsenantrieb machten wir Meter gut und überraschten Widersacher.

Ein Freudenfest: Der AT-ST brennt! Der ungleiche Kampf zwischen Fußsoldaten und Fahrzeugen machte einen Teil des Reizes von Star Wars: Battlefront aus.

Auf dem Papier war Star Wars: Battlefront nichts weiter als ein Battlefield-Klon mit Star-Wars-Skins. In der Praxis zeigte sich jedoch die Qualität.

Wars: Battlefront. Der Shooter brachte das Beste aus zwei Welten zusammen: Battlefield und den Krieg der Sterne. Aus heutiger Sicht macht das Spiel zweifellos nicht mehr sonderlich viel her. Kein Wunder, drosselte Entwickler Pandemic aufgrund der Hardware-Limitationen sogar die Animationsstufen und Anzahl der Knochen in den Soldatenmodellen. Damals war es jedoch für mich weitaus mehr als „nur“ ein solider Battlefield-Klon. Es war ein echtes Suchtspiel, das ich über Jahre hinweg wirklich immer und immer wieder hervorholte.

Schuld daran hat zum einen der enorme Wiedererkennungswert, woran die Originalszenen der Filmklassiker in den Kampagnen einen großen Anteil haben. Wenn ich dann noch mit dem Snowspeeder über das Schlachtfeld auf dem Eisplaneten Hoth bretterte oder mit einem AT-ST in den Wäldern Endors für Angst und Schrecken sorgte, dann hüpfte mein Herz jedes Mal ein Stück höher. Die über 20 in der ursprünglichen Version veröffentlichten Vehikel taten ihr Übriges, dass ich mich in Star Wars: Battlefront sofort wie zu Hause fühlte. Sie sorgten aber auch als Gegner für enorm befriedigende Momente: Das Fällen eines der besagten AT-ST ist bis heute ein Garant für Jubelstürme. Star Wars: Battlefront brachte mit seinem vergleichsweise unverbrauchten Multiplayer-Konzept frischen Wind ins Genre und motivierte mich zum Online-Spiel.

Hier war ich nicht der eine Jedi, der mit Hilfe der Macht die Geschicke des Universums lenken sollte. Ich war lediglich ein einfacher Fußsoldat mit Blaster und Bazooka. Mal auf Seite des Imperiums, mal auf der der Rebellen oder der Klone. Natürlich bot Battlefront mit dem Conquest-Modus nicht gerade eine Vielfalt an Multiplayer-Spielarten, doch gerade diese Einfachheit machte den Reiz aus. Ich sorgte mich nicht um Stufenaufstiege oder andere moderne Motivationshilfen. Ich war einfach nur Teil dieser gewaltigen Schlachten und erlebte immer wieder packende, witzige und spannende Momente in einer Welt, die ich seit Kindertagen liebte.

Enttäuschungen und eine letzte Hoffnung

Genau diese Emotionen spielen beim Thema Star Wars stets eine übergeordnete Rolle. Viele Fans verbinden damit ihre Kindheit und etwas Besonderes, das man früher mit Freunden und Familie teilte. So war Star Wars, egal, ob als Game, Lego-Bausatz oder sonstiges Merchandise-Produkt, immer ein großes Thema. Doch das massive Ausschlachten dieser Lizenz schadete auch dem Image. Durch die verstärkte Vermarktung durch Disney und die dadurch entstehende Übersättigung an der Lizenz verlor sie auch einen Teil ihrer Magie.

Wenn dann noch Auswüchse wie Star Wars: Battlefront 2 von 2017 auf den Markt kommen, die gerade zu Beginn mehr wie ein digitaler Marktplatz für Mikrotransaktionen wirken denn wie ein motivierendes, auf Kundenfreundlichkeit getrimmtes Videospiel, stirbt jedes Mal ein bisschen was in mir. Kein Wunder, dass ich mit so viel Nostalgie auf das originale Star Wars: Battlefront (nicht mit der Neuauflage von 2015 zu verwechseln!) zurückblicke. Dessen Einfach- und Unbeschwertheit geht aktuellen Videospielen leider viel zu oft ab.

Gibt es überhaupt noch Hoffnung für die Marke Star Wars? Ein wenig! Dass Disney damit weiter Milliarden scheffeln will und als einen der Kaufgründe für den Streaming-Service und Netflix-Konkurrenten Disney+ nutzt, ist absolut nachvollziehbar. Doch für Videospiele – und das betrifft nicht nur Star-Wars-Adaptionen – wünsche ich mir eine Abkehr von aktuellen Marketing-Mechanismen. Spiele dürfen nicht nur „Service“ sein und sollten trotz großer Marken in erster Linie den Konsumenten unterhalten.

Genau das machte Star Wars: Battlefront so spielbar und unkompliziert: Es war ehrlich und ins Gesicht. Das am 15. November 2019 (leider nicht für Switch) erschienene Star Wars Jedi: Fallen Order ist zudem ein Zeichen der Hoffnung – fernab von Mikrotransaktionen und Lootboxen. Schließlich gibt es immer eine helle und eine dunkle Seite der Macht. Man muss sich nur für eine entscheiden!

Olaf Bleich & Benedikt Plass-Fleßenkämper

Kein Star-Wars-Spiel ohne den dazu passenden Kult-Vorspann! Battlefront benötigte die bekannte Lizenz, um sich von der Online-Shooter-Konkurrenz abzusetzen.

Jede Fraktion im Spiel besaß fünf Truppentypen: Vier davon verkörperten nahezu identische Archetypen. Hinzu kam eine weitere, stark spezialisierte Einheit.

DOOM ETERNAL

Shooter Mehr Dämonen, mehr Action, mehr Spielspaß und mehr Jump & Run? Wir haben den kommenden Teil der legendären Shooter-Reihe erstmals selbst gespielt.

Doom ist die Hölle. Was für die meisten Spiele eine niederschmetternde Kritik wäre, ist für die legendäre Shooter-Reihe von id Software nicht viel mehr als eine Inhaltsbeschreibung. Seit über 25 Jahren kämpft der namenlose, heute schlicht „Doom Slayer“ genannte Held nun schon gegen Horden von Dämonen aus dem Reich der Verdammnis. Bereits im vergangenen Jahr kündigten die Macher mit Doom Eternal den fünften Teil der Serie im Rahmen der E3-Pressekonferenz von Bethesda an. Wir hatten inzwischen sogar die Gelegenheit, das Spiel erstmals auszuprobieren und uns ein Bild von den Veränderungen gegenüber dem Vorgänger von 2016 (2017 auf der Switch) zu machen. Doom Eternal ist ein direkter Nachfolger, der an die Ereignisse von Doom anknüpft. Diesmal geht es aber nicht nur auf dem Mars gegen die Dämonen, die Horden der Hölle fallen jetzt auch auf der Erde ein. Das Spiel soll doppelt so viele verschiedene Dämonentypen bieten, damit auch im späteren Verlauf der Kampagne noch Herausforderungen warten. Das verbesserte Schadensmodell findet dabei besonders bei den größeren Vertretern der Höllenbrut eine taktische Anwendung. So haben viele Gegner Schwachpunkte: Beim Mancubus lassen sich zum Beispiel die Waffen an beiden Armen wegballern. „Wenn ihr es braucht, dann nehmt es euch von den Dämonen“, beschreiben die Entwickler die zugrunde liegende Philosophie. „Welche Waffe ihr wählt, wie ihr einen Feind bekämpft, wie ihr euch bewegt, wann ihr die Kettensäge einsetzt, das alles ist wichtig“, um im Kampf gegen die Höllenbrut zu überleben.

Zurück zum Mars

Unser erster Ausflug in Doom Eternal führt uns auf die UAC Orbital Basis auf dem Marsmond Phobos. Unser Ziel ist es, eine Route zurück auf den Mars zu finden. Also kämpfen wir uns durch die Korridore der Basis und machen uns allmählich mit den zahlreichen Gameplay-Möglichkeiten vertraut. Da dieser Level bereits mitten in der eigentlichen Kampagne stattfindet, sehen wir uns mit einer sehr steilen Lernkurve konfrontiert. Schnell fallen uns auch interessante Neuerungen auf. So finden wir im Level ein Extraleben, das uns im Falle des Bildschirmtodes direkt wiederauferstehen lässt. Anders als im

Die Kanonen an den Unterarmen des Mancubus-Dämons könnt ihr mit gezielten Treffern entfernen. Das macht euch das Überleben leichter.

Geschwächte Gegner schicken wir per Glory Kill erneut in die Hölle. Das ist nicht nur cool inszeniert, sondern füllt sogar unsere Lebenspunkte auf.

Vorgänger scheint es allerdings keine Upgradepunkte für Waffen mehr zu geben. Während unserer Anspielsession haben wir nichts Vergleichbares in den Levels oder den Menüs gefunden. Haben wir im Vorgänger noch sogenannte Praetor-Token eingesammelt, um unseren Anzug zu verbessern, scheint es auch diese Mechanik nicht mehr zu geben.

Hüpfen wie Mario?

Nach einer Weile gibt es in der Demo einen Schnitt und das Spiel springt in der Zeit voran. Vor uns offenbart sich ein beeindruckendes Bild des Mars, aus dessen Oberfläche ein riesiger Teil herausgesprengt wurde. Neben weiteren nervenaufreibenden Kämpfen reizen wir in diesem Abschnitt vor allem das deutlich erweiterte Bewegungsrepertoire unseres Helden aus. Der Level vor uns besteht nämlich vor allem aus einer ganzen Reihe von frei im Raum schwebenden Trümmern des Mars, über die wir uns zu unserem Ziel vorarbeiten müssen. Dabei kommt zum einen der bereits bekannte Doppelsprung zum Einsatz, zum anderen kann der Doom Slayer jetzt auch einen Dash ausführen. Der ist nicht nur hilfreich, um Gegnern auszuweichen. Kombiniert mit dem Doppelsprung lassen sich so relativ große und weite Sprünge über Abgründe oder eben von einem Trümmerteil zum nächsten vollführen. Und als wäre das noch nicht genug, halten wir uns jetzt auch an dafür vorgesehenen Stellen an Wänden fest und klettern diese empor. Das alles kombiniert, hatten wir in diesem Abschnitt der Demo zwischenzeitlich zumindest kurz das Gefühl, uns eher in einem Jump & Run und nicht in einem Ego-Shooter zu befinden. Schlimm ist das nicht, vor allem da die Bewegungen so präzise und flüssig von der Hand gehen, dass es durchaus zum Spielspaß beiträgt, sich flink und geschmeidig durch die interessant gestalteten Levels zu bewegen.

Die Hölle bricht los

Kurz vor dem Ende unserer Spielzeit macht die Demo noch einmal einen Sprung und wir befinden uns tief in den Trümmern des Mars. Je näher wir dem Planetenkern kommen, umso intensiver werden die Gefechte. Hier finden wir erstmals einen Kristall, der unsere Lebenspunkte aufwertet. Ähnlich wie bei dem Waffenmods haben wir nicht wie im Vorgänger die Wahl zwischen Leben, Rüstung und Munition, sondern finden Items, die unsere Charakterentwicklung bestimmen. Zum Abschluss erwartet uns dann eine Kampfarena, die uns alles abverlangt, was wir bis dahin gelernt haben. Die Kräfte der Hölle werfen uns gleich diverse Hell Knights, Mancubus, Imps und einige der neuen Dämonen entgegen. Trotz permanenter Bewegung, Glory Kills und Kettensägeneinsatz benötigen wir einige Anläufe, diese Herausforderung zu meistern. Man wollte uns keine auf ein geschmeidiges Durchspielen getrimmte Vorschauversion vorsetzen. Schließlich ist Gameplay bei Doom der zentrale Faktor und hier beweisen die Macher wieder, dass sie ihr Handwerk meisterhaft beherrschen.

Matthias Dammes & Katharina Pache

Nicht nur schießen, auch schneiden: Mit der Kettensäge könnt ihr Dämonen im Nahkampf attackieren. Dabei sammelt ihr zudem Munition. Praktisch!

Wenn man die Dämonenhorden in Brand steckt, lassen diese netterweise Rüstungspunkte fallen. Die Feuermechanik ist neu in Doom Eternal.

In Doom Eternal gibt es doppelt so viele Gegnerarten wie im Vorgänger. Viele Monster darunter sind ganz neu!

MEINUNG
Katharina Pache

„Spaßige Eindrücke, aber leider auch schlechte Neuigkeiten zum Termin“

Eigentlich hätte Doom Eternal nämlich schon am 22. November 2019 veröffentlicht werden sollen! Allerdings kam es – wie so oft – zu einer Verschiebung, und zwar um satte vier Monate. Und die schlimmste Nachricht kommt noch: Die Switch-Fassung hat noch gar keinen Release-Termin, wird also vermutlich erst nach dem 20. März 2020 erscheinen, wenn alle anderen Varianten schon lange erhältlich sind! Unsere Spieleindrücke basieren übrigens auf der PC-Version. Wie es um die Technik und Optik der Nintendo-Ausgabe bestellt ist, können wir also noch nicht einschätzen. Der Vorgänger auf der Switch macht aber eine gute Figur und so viel anders wird Doom Eternal wahrscheinlich nicht aussehen. Aber jetzt mal zu den Inhalten: Ein Plus an Platforming-Elementen stelle ich mir sehr spaßig vor, vor allem natürlich wegen der präzisen Steuerung. Reine Shooter sind mir meistens ein wenig zu langweilig. Da ich mit dem direkten Vorgänger nicht allzu viel Erfahrung gesammelt habe, stören mich die bisher bekannten Änderungen an der Aufwertungsmechanik auch nicht besonders. Ich vertraue id Software zudem, wieder ein unterhaltsames Action-Spektakel zu liefern, das können die Jungs und Mädels dort einfach.

INFOS

Hersteller:	Bethesda
Entwickler:	id Software
Termin:	2020

Switch

DIGIMON SURVIVE

Rollenspiel Was die Stärke der Marke betrifft, mussten sich die Digimon den allseits beliebten Pokémon seit jeher geschlagen geben. Auf Survive solltet ihr trotzdem ein Auge haben!

Nicht viel später als die Pokémon erblickten die Digimon in den 90er-Jahren das Licht der (digitalen) Welt. Als Weiterentwicklung des Tamagotchi konnten Japaner ab Juni 1997 Taschenmonster herumtragen, sie pflegen und gegeneinander kämpfen lassen. Aus dem Hosentaschenspiel erwuchs bald eine Marke mit beträchtlichen Ausmaßen, mit vielen Animeserien, Mangas, Filmen und natürlich auch Spielen im Schlepptau. Im Vergleich zur Nintendo-Konkurrenz ging und geht es bei den Digimon-Kollegen stets etwas düsterer zu, die Kreaturen sehen teilweise martialischer aus – außerdem können Digimon sprechen! Aus den Grundzutaten strickt Bandai Namco nun ein Survival-Rollenspiel mit taktischem Kampfsystem und Persona-Flair. Spannende Mischung!

Schüler und Helden

In Digimon Survive schlüpft ihr in die Rolle des Helden Takuma Momotsuka, eines Schülers von etwa 11 Jahren. Beim Aufenthalt im Feriencamp wird er während des Besuchs eines Schreins in eine fremde, bedrohliche Welt voller Monster entführt. Dort macht Takuma Bekanntschaft mit Agumon, dem orangefarbenen Dino-Digimon, an das sich ältere Semester vielleicht noch als Begleiter von Held Tai aus der ersten Animeserie erinnern, die 2000 in Deutschland ausgestrahlt wurde. Ändern oder anpassen könnt ihr den Helden übrigens nicht, er ist der festgelegte Protagonist des Rollenspiels. Immerhin muss er nicht alleine ums Überleben kämpfen, auch andere Kinder sind in die Digimon-Welt gerutscht. Etwa die ruhige Aoi mit ihrem Digimon-Partner Labramon und der stets vergnügte Minoru, ein Klassenkamerad von Takuma, mit seinem Monsterbegleiter Falcomon. Wahrscheinlich werdet ihr weitere Menschen treffen, welche die Gruppe der Kämpfer erweitern werden. Ein wichtiger Bestandteil des Abenteuers sind Gespräche und Entscheidungen. Es kann

Gespräche und Entscheidungen sind ein wichtiger Bestandteil von Digimon Survive. Von euren Aktionen und Aussagen hängt im Spiel viel ab!

Wen attackiert Wargreymon hier? Man erkennt es nicht so gut, aber vermutlich ist der Gegner ein Okuwamon, ein Insekten-Digimon vom Typ Virus.

dabei durchaus zu ernsten Konsequenzen kommen, bis hin zum Tod von Mitstreitern! Das Konzept von Digimon Survive erinnert in dieser Hinsicht an japanische Visual Novels oder Mix-Rollenspiele wie Persona 5. Unterschiedliche Enden hat das Spiel auch in petto, und selbst die Digitationen der Monster hängen davon ab, wie ihr euch verhaltet. Doch der Titel hat noch mehr zu bieten!

Zug um Zug zum Sieg

Klar, zu Digimon gehört Action dazu und die kommt in Survive neben all den harten Entscheidungen nicht zu kurz. Abseits der Gespräche und des Untersuchens der Umgebung tragt ihr rundenbasierte Gefechte auf schachbrettartigen Feldern aus. Etwa 100 spielbare Digimon tauchen im Abenteuer auf. Natürlich sind das sehr viel weniger Monster als bei Pokémon Schwert und Pokémon Schild, allerdings betont Producer Habu, dass es in Digimon Survive auch nicht in erster Linie darum gehen soll, alle Kreaturen zu sammeln, sondern dass Story und Kämpfe im Mittelpunkt stehen. In den Auseinandersetzungen wählt ihr unterschiedliche Attacken und, ausreichend Energiereserven vorausgesetzt, die Option, eure Monster durch Digitation zu verwandeln. Energie bezieht ihr unter anderem, indem ihr während der Kämpfe mit Digimon sprecht und Attacken landet. Aber sicher wird es noch andere Möglichkeiten geben, die Energievorräte aufzufüllen. Die ersten Bilder zeigten vor allem Eindrücke aus Duellen in einer Waldumgebung, sicherlich wird es aber nicht bei dieser einen Gegend als Spielplatz bleiben. Auf dem Bild rechts etwa erkennt man einen Flur in einer Art verfallenem Palast, in dem sich die Digimon der Helden herumtreiben. Das Schachbrettmuster auf dem Boden wiederum, das den Bewegungsradius der Figuren anzeigt, erinnert an Taktik-Rollenspiele wie Advance Wars oder auch Fire Emblem: Three Houses.

Kein Sci-Fi, dafür Survival

Die Digimon-Spiele folgen keinem so festgelegten Muster wie die Pokémon-Spiele. Dementsprechend haben die Entwickler auch stets mehr Freiheiten beim Umsetzen der Abenteuer. Digimon Survive wirkt mit seiner Mixtur aus Visual Novel und Taktik-Rollenspiel auf jeden Fall interessant und dürfte auch für diejenigen geeignet sein, die mit den digitalen Monstern bislang keinen Kontakt genossen haben. Vorkenntnisse werden mangels eines Vorgängerspiels nicht benötigt, die Digimon-Welt ist für die Helden selbst auch ganz neu. Sci-Fi-Elemente wie im letzten großen Digimon-Spiel Cyber Sleuth sollen bei Survive übrigens nicht zum Einsatz kommen. Wie es um die titelgebenden Survival-Elemente im Spiel bestellt ist, wurde bislang noch nicht näher ausgeführt. Vermutlich gibt es eine Art Basis-Management, bei dem ihr euch um Verpflegung und andere Vorräte kümmern müsst. Wenn der Releasetermon, äh, Releasetermin näherrückt, gibt es sicher weitere Neuigkeiten. Allerdings wurde die Veröffentlichung verschoben: Digimon Survive erscheint erst 2020 anstatt wie ursprünglich geplant Ende 2019, und zwar weltweit für Switch, PS4, Xbox One und PC. **Katharina Pache**

Beim Umgebungsdesign spielt die Natur offensichtlich eine große Rolle. Diese einst prunkvolle Halle wurde von allerlei Unkraut überwuchert.

Greymon in der Mitte ist ein Digimon des Champion-Levels und eine der möglichen Digitationen von Agumon, dem Begleiter des Helden im Spiel.

Ihr müsst herausfinden, wie ihr wieder in eure Welt gelangt. Dafür untersucht ihr Hinweise in der Umgebung mit dem Fadenkreuz.

MEINUNG
Katharina Pache

„Da digitiere ich doch beinahe wieder zu einem Digimon-Fan!“

Heutzutage verfolge ich die Digimon-Welt nicht mehr privat, nur noch beruflich. Mit 13 war das natürlich etwas anderes, ich habe die Serie damals recht gerne gesehen. Und mit Digimon Cyber Sleuth hatte ich zuletzt ebenfalls Spaß. Die Aufmachung von Digimon Survive gefällt mir sehr gut, ich stehe auf die Persona-Elemente und die Aussicht, dass meine Entscheidungen schwerwiegende Konsequenzen haben können. Bislang gibt es zwar keine weiterführenden Informationen dazu, aber einen Mehrspielermodus wird Digimon Survive wohl auch bieten. Ob man dabei im Koop-Modus die Welt erkundet oder bei Versus-Gefechten Geschick beweist? Und ist das jetzt zu frevelhaft, wenn ich sage, dass mir Digimon Survive im Vergleich mit Pokémon Schwert und Pokémon Schild so viel spannender vorkommt? Aber man soll den Tag nicht vor dem Abend loben. Das Studio hinter Survive mit dem Namen Witchcraft ist bislang vor allem als Zuarbeiter bei großen Spielen in Erscheinung getreten, gerüchteweise unter anderem bei Zelda: Breath of the Wild und beim DLC zu Bloodborne. Ihre eigenen Werke sind bislang nur in Japan erschienen und eher dem Nischengenre zuzuordnen. Aber das muss ja nichts heißen – 2020 kann kommen!

INFOS

Hersteller:	Witchcraft
Entwickler:	Bandai Namco
Termin:	2020

SHOVEL KNIGHT DIG

Jump & Run Vorsicht, es geht abwärts! Nachdem der fiese Drill Knight all die Schätze von Shovel Knight gestohlen hat, bohrt der mutige, schaufelbewehrte Held nach!

Eigentlich fangen viele Geschichten ganz unten an. Manchmal sogar im wahrsten Sinne des Wortes: Im grandiosen Indie-Hüpfspiel Celeste etwa muss Heldin Madeline einen gigantischen Berg erklimmen. Bei Shovel Knight Dig verhält sich die Sache andersherum: Friedlich auf seinen Sack voller Reichtümer gebettet, schnarcht unser kleiner Held vor dem Lagerfeuer. Doch auf diese Gelegenheit hat der Fiesling Drill Knight nur gewartet. Mit seinem mannsgroßen Bohrer überfällt er Shovel Knight, mopst den Beutel voller Schätze und macht sich unterirdisch vom Acker. Wieder einmal muss sich Shovel Knight also auf eine abenteuerliche Reise begeben, dieses Mal durch alle möglichen Schichten der Erde und wieder bewaffnet mit seiner treuen Schaufel.

Zwei Studios, ein Held

Shovel Knight Dig sieht auf den ersten Blick fast genauso aus wie der Vorgänger Shovel Knight. Ist auch kein Wunder, denn Entwickler sind abermals Yacht Club Games. Dieses Mal wird das Team jedoch unterstützt vom britischen Studio Nitrome. Das Spiel entsteht in Zusammenarbeit, aber welcher Entwickler für welche Features zuständig ist, bleibt vorerst im Dunklen. Da Nitrome auf der Homepage von Shovel Knight Dig jedoch als „Pixelmeister“ beschrieben wird, erscheint es naheliegend, dass die Briten vor allem an der Optik werkeln. Wir sind ohnehin zuversichtlich, dass das Endergebnis ähnlich unterhaltsam ausfallen wird wie der Vorgänger, zählt Shovel Knight doch zu den erschreckend wenigen Spielen, die nach einer erfolgreichen Kickstarter-Kampagne den hohen Erwartungen der Unterstützer gerecht werden konnten.

Schaufeln und schnaufen

Aber zurück zu unserem Helden: Natürlich wäre es sehr öde, wenn er seit der Veröffentlichung des ersten Teils 2017 nichts dazugelernt hätte. Die Schaufelklinge ist prädestiniert zum Buddeln, so schnell wie noch nie gräbt Shovel Knight mit Schippenhieben nach unten und zur Seite! Mit dem

Drill Knight und seine infernalischen Bohrmaschinen lauern an vielen Stellen unter der Erde. Manchmal müsst ihr sie aufhalten, manchmal ihnen ausweichen.

Dank Shovel Knights Schaufel sind die Diamanten im Erdreich alles andere als unerreichbar. Grabt einfach nach unten und holt euch eure Schätze wieder!

Spatensprung erledigt er Gegner und beseitigt Hindernisse direkt unterhalb, indem er Erdklumpen anstupst, nutzt er sie als Wurfgeschoss. Im Zweifelsfall hilft es aber auch, Feinden einfach so das Schaufelblatt übers Gesicht zu ziehen, um bei ihnen Schaden anzurichten. Der Schwierigkeitsgrad dürfte wahrscheinlich wieder eher in höheren Gefilden zu verorten sein, ähnlich wie beim Vorgänger. Nicht umsonst nannten Yacht Club Games als Inspirationsquellen Titel wie Mega Man, Dark Souls und Castlevania. Allerdings werden die Herausforderungen in Shovel Knight Dig anders präsentiert als zuvor. Waren bei Shovel Knight noch alle Levels vorgefertigt und der Spieler konnte nur ab und zu entscheiden, in welcher Reihenfolge er sie angehen möchte, so soll Shovel Knight Dig auf eine Art Zufallsgenerator setzen. Zwar wurden die einzelnen Bereiche per Hand gestaltet (anders als etwa bei reinen Rogue-like-Spielen), die Abfolge aber wird einer eigens programmierten Technologie überlassen. So soll kein Durchgang dem anderen gleichen, theoretisch bietet Shovel Knight Dig somit eine höhere Langzeitmotivation. Sehr wahrscheinlich stecken auch in diesem Spiel wieder jede Menge Secrets, die selbst erfahrenen Schatzsuchern die Schweißperlen auf die Stirn treiben werden und die auch nach dem Abspann zum Weiterzocken motivieren. Die Geheimnisse sind dabei nicht nur bloßer Tand: Auf dem Weg zu Drill Knight findet ihr permanente Upgrades und hilfreiche Ausrüstungsstücke, die euch – vermutlich wie im Vorgänger – ermöglichen, zuvor unzugängliche Bereiche zu betreten.

Sightseeing unter der Erde

Passend zur liebevoll-charmanten Pixeloptik lässt auch der Soundtrack wohlige Retro-Gefühle aufkommen. Ein weiteres Mal stammen die Kompositionen aus der Feder von Jake Kaufmann, dem Spieler die Ohrwürmer im ersten Teil zu verdanken haben. Ihr werdet außerdem ein paar bekannte Gesichter – beziehungsweise Helme – wiedertreffen, aber natürlich erwarten euch auch viele neue Feinde, Figuren und Bosse. Einen davon sieht man sogar schon auf dem Screenshot oben rechts: Spore Knight sieht aus wie ein Pilz und lebt dementsprechend wenig überraschend in einem Bereich, in dem gefährliche Sporen durch die Luft fliegen und Pilzgeflechte den Boden durchziehen. Ob es nicht langweilig ist, sich nur durch den Boden zu graben? Von wegen, unter der Erde gibt es richtig viel zu sehen! Verwunschene Grotten mit schlafenden Drachen, die bereits erwähnten Pilzuntiefen, lavagefüllte Katakomben und Höhlen voller Sand warten nur darauf, mal richtig umgegraben zu werden. Wann der kleine Held endlich den Spaten schwingen darf, ist allerdings noch unklar. Bei der Ankündigung von Shovel Knight Dig war der Titel zwar bereits ein Jahr in Entwicklung, vor Sommer 2020 rechnen wir aber nicht mit einem Release. **Katharina Pache**

Drill Knight hat einige bösartige Untergebene, mit denen ihr euch im Verlauf des Abenteuers anlegt. Hier sehen wir den kleinen, pilzähnlichen Ritter Spore Knight.

Er schläft so schön, aber wohl nicht mehr lange. Unter der Erde schlummern nicht nur Schätze, sondern auch gefährliche Monster wie dieser Drache.

Neben bekannten Feinden trefft ihr auch neuartige Gegner, wie diese seltsamen Schlangendrachen.

MEINUNG
Katharina Pache

„Hoch die Schaufel: Shovel Knight Dig sieht überaus vielversprechend aus."

Tolle Optik, anscheinend wieder eine klasse Spielbarkeit, hervorragende Musikuntermalung: Shovel Knight Dig hat schon jetzt schaufelweise Charme. Ich frage mich aber noch, wie die zufallsgenerierte Level-Abfolge funktionieren wird. So ist zwar wirklich kein Durchgang wie der andere, aber wenn die Bereiche an sich von Hand gestaltet wurden, kennt man die einzelnen Räume ja beim zweiten Mal Durchspielen trotzdem schon, nur die Reihenfolge ist eben unterschiedlich. Das macht es sicher auch schwieriger für die weniger geübten Spieler, im Internet nach Hilfe für Stellen zu suchen, an denen sie nicht weiterkommen. Aber warten wir mal ab, wie diese Designentscheidung am Ende im fertigen Spiel funktioniert. Und wenn wir schon beim Thema sind: Für Shovel Knight: King of Cards, eine weitere Fortsetzung des Indie-Hits, dieses Mal mit King Knight in der Hauptrolle, gibt es weiterhin keine konkrete Aussage zum Releasetermin. Allerdings verkündete Yacht Club Games Ende September immerhin per Twitter, dass die Arbeit am Titel nun abgeschlossen sei. Allzu lange sollte es also nicht mehr dauern, bis ihr eure Lust auf mehr Retro-Abenteuer im unterirdischen Lande der Ritterlichkeit befriedigen könnt.

INFOS

Hersteller:	Yacht Club Games
Entwickler:	Yacht Club Games & Nitrome
Termin:	2020

OVERWATCH 2

Switch

Ego-Shooter Es ist so weit, in Overwatch 2 gibt's Storymissionen und die lassen sich auch kooperativ spielen. Wir fassen die Neuigkeiten zum Sequel des Teamshooters zusammen.

Während der Eröffnungszeremonie der BlizzCon 2019 haben die Verantwortlichen von Blizzard offiziell Overwatch 2 angekündigt und Game Director Jeff Kaplan nutzte die Gelegenheit, um die zuvor im Internet veröffentlichten Leaks auf die ihm eigene charmante Art und Weise zu kommentieren. Wir haben hier die wichtigsten Informationen zum Sequel zum Teamshooter Overwatch für euch!

Endlich eine Story

In den kooperativ spielbaren Story-Missionen erlebt ihr den Anbruch einer neuen Ära von Overwatch. Winston, Tracer und andere bekannte Mitglieder von Overwatch schließen sich mit einer neuen Generation von Helden zusammen und ihr werdet aktiv in die Overwatch-Saga eingreifen, während in einer Reihe von Missionen für vier Spieler eine neue weltweite Krise ausbricht. Im Verlauf der Handlung schlüpft ihr dann in die Rollen verschiedener Helden und verteidigt gemeinsam die Welt gegen die Omnic-Streitkräfte von Null Sector, deckt die Hintergründe der Roboterangriffe auf und stellt euch auf dem ganzen Planeten Bedrohungen entgegen. Übrigens bestimmen die Entwickler, welche Helden euch in den Missionen zur Auswahl stehen, damit euch die ganze Story auch in einem tollen cineastischen Rahmen präsentiert werden kann. In der Mission in Rio habt ihr etwa Mei, Reinhardt, Tracer und Lucio zur Verfügung.

Liebling Tracer ist natürlich auch im zweiten Teil wieder mit von der Partie.

In den PvE-Herausforderungen wird es zudem ein neues Item-System geben, das an ähnliche Systeme aus Battle-Royale-Spielen wie Apex Legends erinnert: Die Items, die ihr auswählt, stehen euch zeitlich begrenzt für die jeweilige Mission zur Verfügung. Ihr findet die Items zu verschiedenen Zeitpunkten während einer Mission, zudem besitzen sie unterschiedliche Qualitätsstufen und ihr müsst entscheiden, ob ihr beispielsweise ein Heilpaket, eine schützende Barriere oder eine Granate mitnehmen wollt.

Helden-Missionen

Der Kampf gegen Null Sector geht in Heldenmissionen weiter, in denen das Team von Overwatch bei Aufträgen in der ganzen Welt Städte gegen Angriffe der Roboter verteidigt, Elite-Agenten von Talon ausschaltet und die bösartigen Mächte bekämpft, die die Welt bedrohen. In diesem Modus könnt ihr mit euren Lieblingshelden Stufen aufsteigen und mächtige Anpassungsoptionen freischalten, um im Koop-Modus die Fähigkeiten eurer Lieblingscharaktere zu verstärken. Zum Beispiel kann Reinhardts Feuerschlag Gegner in der Nähe in Brand setzen oder Tracer mit ihrer Impulsbombe vernichtende Kettenreaktionen auslösen und so

gegen scheinbar übermächtige Feinde bestehen. Im Gegensatz zu den Story-Missionen sollen die Helden-Missionen einen hohen Wiederspielwert besitzen – und zwar über einen langen Zeitraum. Zum einen wollen die Entwickler das über mehrere Locations schaffen, die über die ganze Welt verteilt sind. Zum anderen verändern sich ständig die Ziele der von euch spielbaren Missionen. In einer sollt ihr vielleicht einen Behemoth umhauen, in einer anderen müsst ihr euch in einem Labor verteidigen. Zum Dritten stehen euch für diesen Modus alle spielbaren Helden zur Verfügung und die Entwickler sind sich sicher, dass das die perfekte Möglichkeit ist, Helden auszuprobieren und zu leveln, die man im PvP bisher eher ignoriert hat.

Mehr Schmackes im PvP

Im Mehrspielerbereich werden Spieler von Overwatch und Overwatch 2 zusammen spielen können. Damit das auch funktioniert und fair bleibt, haben Besitzer von Overwatch hier Zugriff auf die neuen Karten, Kartentypen und Helden von Overwatch 2. Das bedeutet, dass ihr auch auf den neuen Kartentyp Zugriff haben werdet, egal ob ihr nun Overwatch 1 oder 2 spielt: Schub (Push im Original). Dabei handelt es sich um den ersten neuen Modus seit Overwatch-Release, der dann in allen wichtigen Bereichen des Spiels verfügbar sein wird, also auch im Quickplay-Modus, im kompetitiven Bereich und natürlich in der Overwatch Liga.

Bei diesem Kartentyp kämpfen zwei Teams darum, einen Roboter über die Karte zu eskortieren. Das Team, das den Roboter am weitesten bringt, gewinnt die Partie. Der Mecha kommt erst in Schwung, wenn ihr in seiner Nähe steht. Er läuft dann zu einer Barriere, die er vor sich herschiebt. Erreicht er mit dieser Barriere einen der Checkpoints, erhält euer Team einen neuen Spawn-Punkt. Jedoch kommt der Blechkamerad nur langsam voran, wenn er den Wall schiebt. Läuft er jedoch ohne Ballast zur Barriere des gerade dominanten Teams, ist er sehr viel schneller unterwegs. Sollte ein Team den Roboter samt Barriere zum letzten Checkpoint eskortieren, gewinnt es sofort. Die verschiedenen Karten von Schub sind symmetrisch aufgebaut, sodass beide Teams dieselbe Strecke zurücklegen müssen und alles insgesamt fair bleibt.

Neue Helden?

Welche neuen Helden ins Spiel kommen werden, wollte Entwickler-Teamchef Jeff Kaplan nicht verraten. Klar ist nur, dass die bereits im Leak gezeigte Echo im Ankündigungstrailer eine prominente Rolle gespielt hat. Dazu ließ Kaplan den Namen Sojourn fallen und dabei handelt es sich um die erste kanadische Heldin – passend zur neuen Karte Toronto, die sehr multikulturell inspiriert anmutet. Dort befinden sich etwa eine Curling-Arena, Eishockey-Elemente und vieles mehr, das sofort an die kanadische Stadt erinnert.

In Overwatch dreht sich alles um die Helden. Umso wichtiger war es Blizzard, den alten Champions im Sequel einen neuen Look zu verpassen und ihr Aussehen noch einmal auf eine neue grafische Qualitätsstufe zu bringen. Dementsprechend achten die Entwickler auch darauf, dass man die Helden häufiger aus der Nähe sieht.

Visuell passt das Team auch das HUD sowie die Menüführung an. Die Ausarbeitung dieser Elemente befindet sich noch in einer frühen Phase. Das Feedback der Spieler wird hier sicherlich mit einfließen, um das bestmögliche Ergebnis zu erzielen. Dazu versprechen die Entwickler eine verbesserte Engine, größere Koop-Karten fürs PvE, neue Gegner und Fraktionen sowie grafische Anpassungen. Das klingt alles super!

Karsten Scholz & Susanne Braun

Die Omnic-Einheiten von Null Sector setzen den Helden in den Story-Missionen zu.

MEINUNG
Katharina Pache

„Letzten Monat haben wir den ersten Teil für die Switch getestet, heute schon gibt's die Ankündigung des zweiten Teils!"

Da der Vorgänger erst seit etwa zwei Monaten auf der Switch zur Verfügung steht (drei Jahre nach dem Release auf dem PC), könnte ich mir vorstellen, dass die Wartezeit auf Overwatch 2 für die Nintendo-Konsole ein wenig länger dauern wird als bei PC, PS4 und Xbox One (oder die Next-Gen-Konsolen). Vielleicht nimmt das Team aber auch gleich von Anfang an die Switch-Fassung mit in die Planung auf und wir müssen nicht wie so oft einen längeren Geduldsfaden beweisen. Schließlich ist Overwatch nach wie vor ein großes Thema im Bereich der Team-Shooter, genauso wie Fortnite, das ja seit Kurzem auch mit Kapitel 2 auf allen Plattformen zeitgleich in die nächste Runde gegangen ist. Ob es auf der Switch abgespeckte Features im Vergleich zu den restlichen Ausgaben gibt? Hoffentlich nicht, aber ausschließen kann man dies natürlich nicht. Sehr wahrscheinlich aber wird die Optik auf der Nintendo-Plattform nicht an die der anderen Ausgaben heranreichen. Ist aber nicht so schlimm, wenn die Spielbarkeit in Ordnung ist – und die haben sie, inklusive einer extra angepassten Steuerung – ja in Overwatch: Legendary Edition auf der Switch im Oktober ziemlich gut umgesetzt!

INFOS

Hersteller:	Activision Blizzard
Entwickler:	Blizzard
Termin:	nicht bekannt

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Nintendo Switch und Mobile. Stand: 05. Dezember 2019.

Nintendo Switch

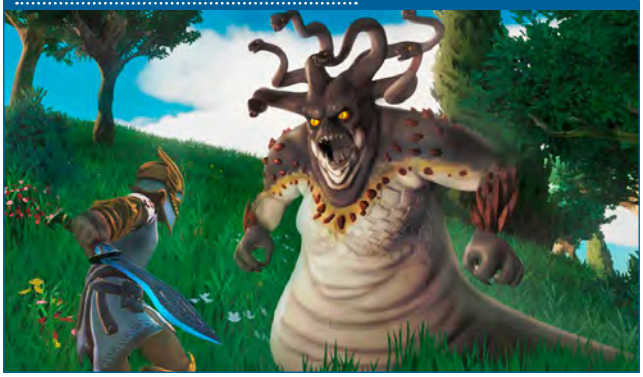
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
A		
Aeolis Tournament	Beyond Fun Studio	03. April 2020
AeternoBlade 2	Corecell Technology	Winter 2019/20
Animal Crossing: New Horizons	Nintendo	20. März 2020
Atelier Dusk Trilogy Deluxe Pack	Koei Tecmo	14. Januar 2020
Avicii Invector	Wired Productions	Frühjahr 2020
B		
Bayonetta 3	Nintendo	Nicht bekannt
C		
Chains of Fury	Gaming Factory S.A.	Herbst 2020
Crosscode	Deck13 Interactive	2019
D		
Darksiders Genesis	THQ Nordic	2020
Dauntless	Phoenix Labs	Winter 2019/20
Dead End Job	Headup Games	13. Dezember 2019
Deadly Premonition 2: A Blessing in Disguise	Toybox	2020
Devil May Cry 3 Special Edition	Capcom	20. Februar 2020
Doom 64	Bethesda	2020
Doom Eternal	Bethesda	2020
Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging	Nintendo	03. Januar 2020
E		
Endling	HandyGames	2021
F		
Fairy Tail	Gust	19. März 2020
Final Fantasy Crystal Chronicles Remastered	Square Enix	23. Januar 2020
G		
Gods & Monsters	Ubisoft	2020
H		
Hellfront: Honeymoon	Thunderful	2019
Inlight	Sunnyside Games	2019
Inmost	Chucklefish	2020
Ion Fury	3D Realms	2020
L		
Langrisser 1 & 2	Koch Media	10. März 2020
Last Encounter	Exordium Games	2019
Lore Finder	Kitsune Games	2019
Lost Ember	Mooneye Studios	2020

Nintendo Switch Fortsetzung

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
M		
Magic Twins	Flying Beast Labs	2020
Meisterdetektiv Pikachu	Nintendo	Nicht bekannt
Metroid Prime 4	Nintendo	Nicht bekannt
Mighty Fight Federation	Komigames	2020
Minecraft Dungeons	Mojang	Frühjahr 2020
MO:Astray	Rayark	Winter 2019/20
Monster Energy Supercross 3: The O.V.G.	Milestone	04. Februar 2020
Mosaic	Raw Fury	Frühjahr 2020
My Hero One's Justice 2	Bandai Namco	Nicht bekannt
N		
Ninjala	GungHo. Online Ent.	Frühjahr 2020
No More Heroes 3	Grasshopper Man.	2020
O		
One Piece: Pirate Warriors 4	Bandai Namco	27. März 2020
Overwatch 2	Blizzard Entertainment	Nicht bekannt
P		
Ponpu	Purple Tree Studio	Sommer 2020
Protoform	Circle Entertainment	2020
R		
Radical Rabbit Stew	Pugstorm AB	2020
Railway Empire	Kalypso Media	14. Februar 2020
R.B.I. Baseball 20	MLB Games	März 2020
Rogue Company	Hi-Rez Studios	2020
RPG Maker MV	NIS America	2019
Rune Factory 4 Special	Marvelous	2019
Rune Factory 5	Marvelous	Nicht bekannt
Rush Rallye	Brownmonster	23. Dezember 2019
S		
Samurai Shodown	SNK Corporation	Frühjahr 2020
Say No! More	Thunderful Publishing	2020
Shantae 5	WayForward	2019
Silver Chains	Headup Games	Winter 2019/20
Sir Eatsalot	EastAsiaSoft	Januar 2020
Snack World: Die Schatzjagd – Gold	Level-5	14. Februar 2020
Spongebob Schwammkopf: S.u.B.B. – Reh.	THQ Nordic	2020

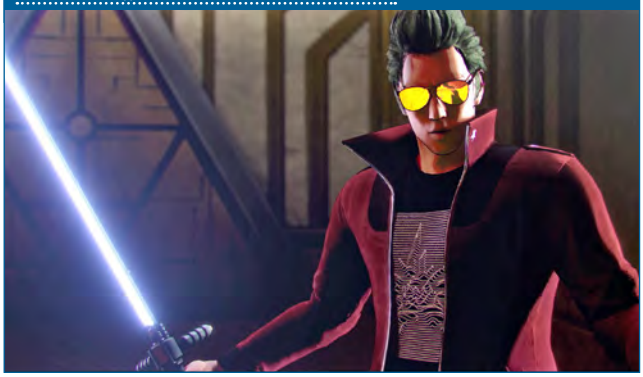
GODS & MONSTERS (SWITCH)

Hersteller: Ubisoft | **Genre:** Action-Adventure | **Termin:** 2020



NO MORE HEROES 3 (SWITCH)

Hersteller: Grasshopper Manufacture | **Genre:** Action | **Termin:** 2020



Nintendo Switch Fortsetzung

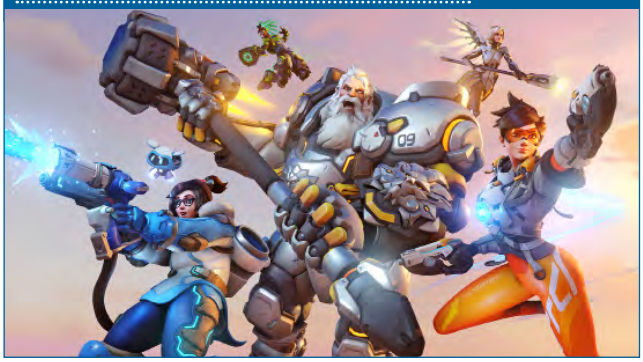
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
T		
Tale of the Ice Staff	Zodiac Interactive	2019
The Dark Crystal: Age of Resistance Tactics	En Masse Ent.	2019
The Drifter	Powerhoof	Nicht bekannt
The Elder Scrolls: Blades	Bethesda	Frühjahr 2020
The Otterman Empire	Tri-Heart Interactive	2020
The Outer Worlds	Obsidian Entertainment	März 2020
Tokyo Mirage Sessions #FE Encore	Nintendo	17. Januar 2020
Towaga 2	Forever Entertainment	Winter 2019/20
Trials of Mana	Square Enix	24. April 2020
Two Point Hospital	Sega	2020
V		
Vampire: The Masquerade – C.o. New York	Draw Distance	Frühjahr 2020
W		
Warborn	Raredrop Games	2020
Warriors Orochi 4 Ultimate	Omega-Force	Februar 2020
What the Golf?	Triband	2019
Wrath: Aeon of Ruin	1C Publishing	Nicht bekannt
X		
Xenoblade Chronicles: Definitive Edition	Nintendo	2020
XIII	Microids	2020
Y		
Yo-kai Watch	Level-5	Nicht bekannt
Yo-kai Watch 4	Level-5	Nicht bekannt

Mobile

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
The Legend of Zelda	Nintendo	2020

OVERWATCH 2 (SWITCH)

Hersteller: Blizzard Entertainment | **Genre:** Online-Shooter | **Termin:** Nicht bekannt



THE OUTER WORLDS (SWITCH)

Hersteller: Obsidian Entertainment | **Genre:** Rollenspiel | **Termin:** März 2020

Johannes freut sich auf

TLOZ: BREATH OF THE WILD 2

Was erwartet uns eigentlich mit dem zweiten Breath of the Wild? Und wann können wir mit dem Nachfolger rechnen? Vielleicht gar schon nächstes Jahr?

Nun, die Ankündigung von The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2 ist ja jetzt auch schon über ein halbes Jahr her. Ganz am Ende der E3-Direct im Juni die große Überraschung: Ein Nachfolger ist in Arbeit! Ich weiß noch ganz genau, wie ich im Büro an meinem Schreibtisch saß, parallel zum Livestream News zu den neuen Ankündigungen schrieb, und dann trotz enormem Zeitdruck doch für einen Moment innehielt. Um den düsteren Trailer auf mich wirken zu lassen. Seitdem bin ich natürlich angefixt und gespannt, was Nintendo da genau in Arbeit hat. Gibt es ein Wiedersehen mit alten Bekannten? Ist die Spielwelt neu? Oder erleben wir vielleicht erneut das aus dem ersten Teil bekannte Hyrule, aber zu einem anderen Zeitpunkt, vor oder nach den Geschehnissen des ersten Teils? Können wir diesmal auch Prinzessin Zelda spielen, wie es viele Fans seit dem Ankündigungstrailer vermuten? Oder vielleicht doch eher hoffen? Was hat er mit der furchterregenden Mumie auf sich, die im Trailer imposant in Szene gesetzt wird? Fragen über Fragen. Und nicht zuletzt natürlich: Wann erscheint denn eigentlich das zweite Breath of the Wild? Dass das Spiel für die Switch kommt, erachte ich als gesetzt. Aber: Ob das vielleicht schon 2020 der Fall ist oder doch eher später? Aktuell

noch schwer einzuschätzen. Da ich davon ausgehe, dass die Arbeiten am Nachfolger nicht lange nach dem Release vom ersten Teil begonnen haben, halte ich eine Veröffentlichung im Herbst 2020, rechtzeitig zum nächstjährigen Weihnachtsgeschäft, für gar nicht mal so unmöglich. Ich bin schon gespannt, wie Nintendo versucht, das bereits geniale erste Breath of the Wild noch besser zu machen. Denn das werden sie sicher versuchen. **Johannes Gehrling**

DAS TEAM

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

KATHARINA PACHE (32, Redaktionsleiterin)

Spielt gerade: So viele Spiele gleichzeitig wie schon lange nicht mehr. Im Winter gibt's eben viel für das Heft zu tun.

Sieht gerade: immer wieder nach dem Katzienten im Bad.

Und sonst: Mein Kater wurde operiert und trägt nun die nächsten paar Wochen die Halskrause der Schande. Außerdem muss er von seinem Bruder getrennt in Quarantäne leben, damit er nicht gemobbt wird. Wenn ihr das lest, ist er hoffentlich schon wieder gesund und munter.

LUKAS SCHMID (31, Redakteur)

Spielt gerade: New Super Lucky's Tale

Sieht gerade: Spider-Man: Far From Home

Hört gerade: Itsumo Nando Demo

Und sonst: Weihnachten naht und danach ist Silvester auch nicht mehr weit. Tatsächlich ist diese Ausgabe auch schon die letzte N-ZONE, die noch 2019 erscheint. In diesem Sinne wünsche ich euch allen ein frohes Fest und einen guten Start ins neue Jahr. Seid für die da, die euch wichtig sind, und versucht, auch aus schwierigen Situationen das Beste zu machen.

JOHANNES GEHRLING (28, Redakteur)

Spielt gerade: ganz viel Pokémon

Sieht gerade: How I met your mother

Isst gerade: jeden Abend Salat

Und sonst: Im November hat mich wieder mal so richtig das Fieber gepackt ... das Pokémon-Fieber! Einerseits beruflich, anderserseits aber auch privat habe ich nach Release der neuen Generation viel Zeit in Schwert & Schild verbracht und dabei viel Spaß gehabt. Jetzt ist aber auch mal wieder gut. Wobei – ein paar Raids in der Naturzone gehen noch.

BENJAMIN KEGEL (36, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Untitled Goose Game (Switch), Spyro Reignited Trilogy (PC)

Sieht gerade: Endlich wieder Biathlon!

Liest gerade: Die MP3-Liste meines Autos. Jede Menge fantastischer Metal!

Und sonst: Jetzt wird es ernst! Wenn ihr diese Zeilen lest, bin ich unterwegs in Richtung Hochschule. Da werde ich quasi bis Juni weggesperrt, um mein Diplom zu schreiben. Und dann? Gucken wir mal! In der Zwischenzeit mach ich erst mal Rumkugeln für Weihnachten <3.

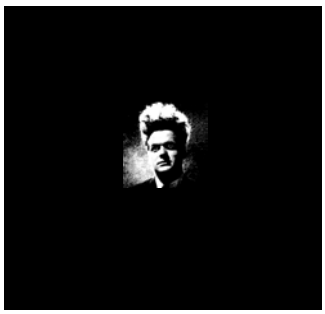
MATTHIAS SCHÖFFEL (alt, Layouter)

Hört gerade: Sudan Archives – Athena, Georgia Anne Muldrow – Vweto II, Jimi Hendrix – Songs for Groovy Children, Leonard Cohen – You Want It Darker

Sieht gerade: LeMans 66

Liest gerade: Michael Palin – Erebus, Stephen Greenblatt – Die Geschichte von Adam und Eva. Der mächtigste Mythos der Menschheit

Und sonst: Diesen Monat bin ich einfach mal komplett sprachlos. Bild gibt's auch nur ein ganz kleines.



SASCHA LOHMÜLLER (38, woanders Chef)

Spielt gerade: WoW (PC), Borderlands 3, Red Dead Redemption 2, Slime Rancher

Sieht gerade: die gefühlt 100 Blu-rays, die er zum Black Friday gekauft hat. Damn!

Hört gerade: Strigoi – Abandon All Faith; Avatarium – The Fire I Long For

Und sonst: Bin ich glaube ich zum ersten Mal in der N-ZONE dabei. Falls nicht, isses sicher schon ein paar Jahre her. Vielleicht ist das Anlass genug, die momentan leider etwas einstaubende Switch mal wieder hervorzukramen. Ist ja bald Urlaub.

MARCO KILIAN (jung, Praktikant)

Spielt gerade: Pokémon Schwert & Schild, RDR 2

Sieht gerade: How to get away with Murder, Staffel 4

Hört gerade: Tatsächlich schon teilweise Weihnachtslieder!

Und sonst: Heute werd' auf den Weihnachtsmarkt gehen und den ersten Glühwein trinken! Adventskalender hab ich natürlich schon und artig war ich dieses Jahr auch. Hoffentlich lässt der Weihnachtsmann viele Geschenke da!

DUNCAN OBENLAND (28, Praktikant)

Spielt gerade: The Outer Worlds

Sieht gerade: Atypical (Serie)

Liest gerade: Sophie Passman über Frank Ocean

Und sonst: Esse ich aus unerfindlichen Gründen gerade viel zu viele Plätzchen, Schokolade und Clementinen. Tonnenweise Clementinen. Übrigens habe ich bis vor einigen Monaten noch gar nichts von Clementinen gewusst. Gab's die schon immer oder wurde die gute alte Mandarine klammheimlich ersetzt? Hm. Hmmmmm.

MEINUNGSMACHE

	Lukas Schmid	Sascha Lohmüller	Katharina Pache	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	New Super Lucky's Tale	Overwatch 2	The Stretchers	Pokémon Schwert & Schild
FLOP-TITEL	-	Digimon Survive	-	-

Pokémon Schwert & Pokémon Schild (Switch)

∅ Wertung: 6 // Test S. 34

Lukas Schmid	Sascha Lohmüller	Katharina Pache	Johannes Gehrling
Ich habe, wie ich an dieser Stelle bestimmt schon öfters erwähnt habe, die erste Poké-Generation gespielt, bin aber nie mit der Serie warm geworden. Schwert und Schild mögen gut sein, sie ändern aber nichts an diesem Umstand. Die diversen Kontroversen steigern mein Interesse zudem auch nicht. **6**	Objektiv sicher ein tolles Spiel, subjektiv kann ich halt mal so gar nix damit anfangen. Als die erste Generation erschien, war ich 15 und hatte ganz andere Dinge im Kopf. Fußball etwa. Oder Quake. Dementsprechend hab ich auch nie Zugang zu der Serie gefunden (oder gesucht). **2**	Eigentlich ist mir Grafik gar nicht so wichtig, aber die Umgebungen in Pokémon sehen so leer und tot aus, das gefällt mir wirklich gar nicht. Ansonsten ist das Spielprinzip gefühlt aber unkaputtbar, ich spiele es natürlich. Aber ich hätte wirklich gerne alle Pokémon im Spiel. Aus Prinzip! **7**	Im Vorfeld habe ich harte Kritik geäußert, am Ende wurde ich aber eines Besseren belehrt. Für mich persönlich die beste Pokémon-Generation überhaupt, ich hatte unheimlich viel Spaß in Galar. Einzig das Endgame kann mich nicht überzeugen, das war früher schon besser. Was soll's. **9**

New Super Lucky's Tale (Switch)

∅ Wertung: 7,5 // Test S. 40

Lukas Schmid	Sascha Lohmüller	Katharina Pache	Johannes Gehrling
Einst, als VR-Brillen für den PC relativ neu waren, habe ich eine Demo von Super Lucky's Tale gespielt und war nicht allzu angetan. Diese grunderneuerte, Switch-exklusive Fassung hingegen hat sofort mein Herz gewonnen und ist einer meiner Überraschungshits des Jahres. Ein tolles Ding! **8**	Na, endlich! Es wurde Zeit, dass Tails ein eigenes Spiel spendiert bekommt, um aus dem stacheligen Schatten von Sonic herauszu… hm? Oh. Anderer Fuchs? Achso. Sieht aber trotzdem ganz cool aus, was ich so bei Katha auf dem Bildschirm nebenan sehen konnte. Gute 3D-Hüpfer gehen immer. **7**	Hat wahrscheinlich niemand so richtig auf dem Schirm, ist aber ein nettes Hüpfspiel mit Retro-Charme und fröhlich-bunter Optik. Liegt nicht ganz oben auf meinem Nachholstapel, aber ich habe diesen Monat eh schon sehr viel gespielt und getestet. Ich muss auch mal schlafen! **7**	Beim Testen habe ich dem lieben Lukas zeitweise über die Schulter geschaut. Dieses New Super Lucky's Tale sieht doch einfach zu sehr wie ein Spiel ganz nach meinem Geschmack aus! Ein tierischer Protagonist, viele Collectables und 3D-Jump&Run, das geht einfach immer. **8**

The Stretchers (Switch)

∅ Wertung: 7 // Test S. 44

Lukas Schmid	Sascha Lohmüller	Katharina Pache	Johannes Gehrling
Gut, nüchtern betrachtet ist The Stretchers kein herausragendes Spiel und für Solisten dürfte recht schnell die Luft raus sein. Im Koopmodus aber macht das Teil einfach richtig viel Laune und der Humor zündet zudem meist. Ich werde auf jeden Fall noch öfters auf Rettungstour gehen. **7**	Auch hier habe ich den Kollegen nur ein wenig über die Schulter geschaut. Fazit: Arcade-Spielchen, die nur im Koop zünden, brauch ich nicht. Zum einen lass ich daheim sowieso fast nie wen rein (Lukas klaut immer), zum anderen reichen mir im Ausnahmefall Overcooked und dergleichen. **5**	The Stretchers ist spielerisch vielleicht kein Geniestreich, aber ich hatte mit meinem Sanitäter-Partner Lukas durchaus Freude daran, verwirrte Menschen an Händen und Füßen zu packen und in unseren Krankenwagen zu werfen. Schöner Blödsinn für Abende zu zweit. **8**	Was für ein (persönlicher) Überraschungshit! Eines Abends stand ein Switch-Abend mit einem Freund bei mir an und er hatte The Stretchers im Gepäck, wovon ich erst Stunden zuvor zum ersten Mal hörte. Und was soll ich sagen: Es war ein ganz großartiger Koop-Spieleabend, herrlich! **8**

Bee Simulator (Switch)

∅ Wertung: 7 // Test S. 50

Lukas Schmid	Sascha Lohmüller	Katharina Pache	Johannes Gehrling
Die Idee hinter dem Bee Simulator ist eine gute und ich finde es schön, dass hier neben dem Unterhaltungsaspekt versucht wird, den Leuten auch noch etwas beizubringen. Allerdings, spielerisch ist das Abenteuer doch etwas mau. Jüngere Spieler dürften für einige Zeit aber gut unterhalten werden. **6**	Und diese Biene, die ich meine, die heißt Sascha! Kleine fette schlaue Biene Sascha!! Saaaascha fliegt durch seine Welt. Wusste schon damals bei der Ankündigung, dass ihm Bee Simulator gefällt. Genug der Reime: Nettes Spiel, gute Message, aber sicher nichts, was auf Dauer motiviert. **7**	So ein Bienenleben ist wohl recht kurz und auch der Bee Simulator ist schnell vorbei. Technisch und spielerisch wird hier nichts herausragend Tolles geboten, aber ich mag das Spiel trotzdem, auch weil es mal etwas anderes ist. Aber ich interessiere mich halt für Tiere und Pflanzen. **7**	Schon seit der Gamescom 2018 verfolge ich den Bee Simulator mit Interesse, als er mir dort im wohl unscheinbarsten Eck der ganzen Messe sofort ins Auge fiel. Nun ist das Spiel tatsächlich da und es ist gut geworden. Zudem sehr lehrreich und das bei einem sehr wichtigen Thema. **8**

Children of Morta (Switch)

∅ Wertung: 7,5 // Test S. 52

Lukas Schmid	Sascha Lohmüller	Katharina Pache	Johannes Gehrling
Children of Morta gilt als Indie-Geheimtipp, der im prall gefüllten Switch-Herbst allerdings leider etwas unterging. Mich persönlich haut das Hack&Slay-Gameplay zwar nicht wirklich vom Hocker, die hohe Produktionsqualität und der flotte Spielfluss dürften Genrefans aber zusagen. **7**	Children of Morta konnte ich schon im Mai anspielen, als die Entwickler bei uns vorbeischauten und fand das Indie-Hack&Slay damals schon sehr interessant. Schön, dass die Familiengeschichte jetzt auch für Switch-Fans umgesetzt wurde – gut investierte knapp 20 Euro. **8**	Children of Morta ist so ein Titel, der voll in meine Lieblingsnische fällt. Dementsprechend habe ich Freude am Spiel, auch wenn es auf der Switch flüssiger laufen könnte. Aber dafür kann ich es mit auf Reisen nehmen, anders als meinen PC. Das ist eben der Bonus der Nintendo Switch. **8**	Optisch finde ich Children of Morta ja wirklich ziemlich ansprechend. Spielerisch ist das Game sicher auch eine runde Sache. Ich bin nur nicht so der Fan von Hack&Slay und stimme in dieser Hinsicht daher Lukas zu. Der lokale Koop wiederum ist eine wirklich schöne Sache. **7**

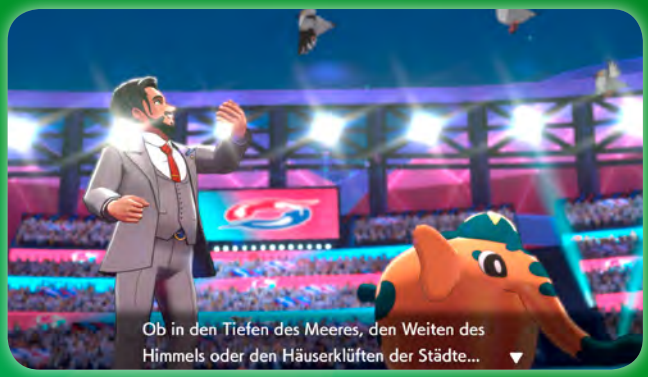
POKÉMON SCHWERT & SCHILD

Rollenspiel Schon vor Release mussten die neuen Pokémon-Hauptspiele sehr viel Kritik einstecken. Doch ist wirklich alles so schlimm wie im Vorfeld befürchtet? Mitnichten. Zwar gibt es einiges auszusetzen an Pokémon Schwert und Schild, vieles gefällt uns aber auch gut. Hier erfahrt ihr mehr!

Switch

Mit großer Spannung haben Pokémon-Fans auf der ganzen Welt dem 15. November entgegengefiebert. An diesem Tag erschien nämlich die schon lange angekündigte und im Frühjahr 2019 als Pokémon Schwert & Schild betitelte achte Generation der Pokémon-Hauptspiele. Im Gepäck befinden sich einige erwartbare Neuerungen, etwa eine frische Spielwelt, neue Taschenmonster, erweiterte Gameplay-Features und -Mechaniken. Aber auch Altlasten und Makel sind mit an Bord. So etwa eine nur allzu bekannte Story, die lediglich einen neuen Anstrich erfahren hat, wie üblich wenig Weiterentwicklung des Kern-Gameplays der Reihe sowie eine grafische und technische Leistung, welche die Plattform nicht ausreizt. Zusätzlich haben die Entwickler von Game Freak und The Pokémon Company diesmal auch den besonders dicken Rotstift angesetzt und einige Inhalte gestrichen.

So fehlen Hunderte von Pokémon und auch im Endgame, also nach Abschluss der Hauptgeschichte, hat die neue Generation spürbar weniger zu bieten als das früher der Fall war. Die altbackene Grafik und die gestrichenen Taschenmonster ließen schon vor Release viel Kritik unter Fans und Presse aufkommen, teils auch heftige. Die Kontroverse fand ihren Höhepunkt kurz vor Release auf Social Media mit dem Hashtag #gamefreaklied. Unter dem Schlagwort machten viele enttäuschte Fans ihrem Ärger Luft, seit Release geht es bei Online-Händlern und Co. mit „Review Bombing“ weiter. Da stellt sich unweigerlich die Frage: Haben diese enttäuschten Fans



Rose ist ein Industrie-Magnat der Galar-Region und besitzt jede Menge Firmen in der neuen Pokémon-Welt; unter anderem erzeugt er den Strom für die Städte.

Champ Delion ist bei den Bewohnern Galars beliebt und wie üblich euer Widersacher am Ende der Story. Er ist auch der Bruder eures Rivalen namens Hop.

recht? Oder handelt es sich nur um eine sehr laute Minderheit? Wie so oft im Leben liegt die Antwort in der Mitte zwischen beiden Extremen. Ja, die neue Pokémon-Generation hat so einige Macken. Aber Schwert & Schild sind trotzdem spaßige und charmante Rollenspiele.

Spielwelt und Story

Doch zunächst zu Spielwelt und Story, denn beides ist recht schnell abgehandelt. Typisch Pokémon eben, das sind wir seit Jahrzehnten gewohnt. Als wahlweise männlicher oder weiblicher Protagonist startet ihr euer Abenteuer in einem kleinen Dorf der Galar-Region, die an Großbritannien angelehnt ist. Das Thema der Spielwelt ziehen Schwert & Schild an allen Ecken von Galar durch und das ist einer der Pluspunkte der Titel. Ihr durchstreift also typische Hügellandschaften und erkundet Städte und Dörfer mit typisch englischer Architektur. Die Bewohner der Galar-Region wohnen in fast schon klischeehaft englischen Haushalten und genießen zur Nachmittagszeit Tee. Abseits der grafischen Leistung, auf die wir später noch eingehen, sind der Detailreichtum und die liebevolle Gestaltung der Spielwelt positiv hervorzuheben. Die Pokémon-Spiele mögen in dieser Hinsicht anderen Abenteuern zwar generell arg hinterherhinken, innerhalb der Serie allerdings ist Galar die bisher wohl hübscheste Spielwelt.

Bei der Story bleibt Game Freak vor allem einem Motto treu: Never change a running system. Auch in Schwert & Schild ist euer Ziel zweigeteilt. Primär müsst ihr euch in acht Arenen gegen die dortigen Arenaleiter im Pokémon-Kampf beweisen und am Ende Champion und damit der allerbeste Trainer werden. Auf diesem Weg geht ihr außerdem der sekundären Aufgabe nach, möglichst viele Pokémon zu sammeln. Sekundär deswegen, weil ihr für den Abschluss der Story nicht wirklich viele Taschenmonster fangen müsst.

Die Taschenmonster

Damit sind wir auch schon beim nächsten wichtigen Thema: Die Pokémon in Schwert & Schild. Wie eingangs erwähnt, wurden diesmal viele Taschenmonster gestrichen, mehrere hundert insgesamt. Mit den neuen Pokémon in Schwert & Schild existieren nunmehr rund 900 verschiedene Monsterchen. Schon seit Jahren ist es üblich, dass ihr bei einem neuen Hauptspiel der Reihe nicht alle davon fangen könnt. Kein Problem für Spieler, die den Pokédex dennoch vervollständigen wollen, denn die nicht fangbaren Taschenmonster ließen sich bisher generationenübergreifend aus anderen Pokémon-Spielen übertragen, beispielsweise über den kostenpflichtigen Onlinedienst namens Pokémon Bank. Das ist in Schwert & Schild aber nicht mehr möglich, denn für die gestrichenen Pokémon sind in Schwert & Schild gar nicht erst Modelle, Animationen oder überhaupt irgendwelche Informationen vorhanden. Auch wir blickten vor Release aufgrund

Gegen euren ständigen (freundschaftlichen) Widersacher Hop kämpft ihr im Verlauf der Geschichte viele Male.

Die Inneneinrichtung vieler betretbarer Gebäude ist zwar oft ähnlich, aber ziemlich liebevoll und detailliert gestaltet.

dieser Tatsache voller Skepsis auf Schwert & Schild. Beim tatsächlichen Spielen zeigt sich aber: Eigentlich ist das halb so wild. Es gibt trotzdem hunderte verschiedene Taschenmonster, welche die Spielwelt abwechslungsreich bevölkern. Es ist aber verständlich, dass einige Fans trotzdem enttäuscht sind, wenn beispielsweise genau das eigene Lieblings-Pokémon dem Rotstift zum Opfer gefallen ist. Die Begründung der Entwickler, diese Entscheidung aufgrund der aufwendigen Umsetzung der Pokémon für die neuen Spiele getroffen zu haben, konnte die Kritiker insofern nicht zufriedenstellen, als dass Schwert & Schild ziemlich offensichtlich weitestgehend ältere 3DS-Modelle abermals verwenden. Zudem wurde die erste Generation schon letztes Jahr für Pokémon: Let's Go, Pikachu!/Evoli! technisch für die Switch aufpoliert. Wieso also nicht zumindest die ersten 151 Pokémon vollständig in Schwert & Schild sind, bleibt unklar.

Die mit der achten Generation neu eingeführten Pokémon reichen wie gewohnt von beeindruckend über knuffig bis belanglos und sind generell hübsch gestaltet. Bei den neuen Startern, die in ihrer Basis-Evolutionsstufe noch unheimlich süß sind, können uns die jeweils zweite und dritte Entwicklungsstufe aber nicht wirklich überzeugen. Am meisten freuten wir uns beim Spielen, wenn bekannte und lieb gewonnene Taschenmonster älterer Pokémon-Spiele zu unserem Team dazustießen.

Die Naturzone

Eine größere Neuerung in Pokémon Schwert & Schild ist die sogenannte Naturzone, die sich mittig über einen guten Teil der Spielwelt erstreckt. Hier lässt sich die Kamera frei bewegen – ein absolutes Novum für ein Pokémon-Hauptspiel, welches absolut überfällig war und das Abenteuer deutlich besser macht! Das führt allerdings zwangsläufig dazu, dass die fixe Kamera im kompletten Rest des Spiels umso mehr auffällt – und das nicht unbedingt positiv. Dass große, offene Gebiete voller spannender Dinge zu entdecken auf der Switch kein Ding der Unmöglichkeit sind, hat man beispielsweise mit The Legend of Zelda: Breath of the Wild schon eindrucksvoll bewiesen.

Die Naturzone ist nun eben die Pokémon-Version einer offenen Spielwelt. In einem begrenzten Gebiet dürft ihr euch hier frei bewegen und die Landschaft nach Belieben erkunden. Es gibt Seen, Hügel, kleine Inseln, viele Bäume, eine kleine Wüste, große Steine und das Wetter unterscheidet sich je nach Areal. Es gibt also Regen, Sonne, Schnee und Wind. Wie

Die Karte in Pokémon Schwert & Schild deutet es schon an: Galar ist eine schöne Region, aber vergleichsweise klein. Frühere Pokémon-Welten waren größer.

Das Pokémon-Center vereint mittlerweile neben dem eigentlichen Center auch den Pokémon-Supermarkt und das Attacken-(Ver)lernen in sich. Praktisch!

Die Naturzone ist die begrenzte, aber innerhalb dieser Grenzen offene Spielwelt von Pokémon Schwert & Schild und bietet eine frei bewegbare Kamera.

In der Naturzone könnt ihr euch bei leuchtenden Pokémon-Nestern mit Mitspielern an gemeinsamen Raids gegen Dynamax-Taschenmonster versuchen.

auch im restlichen Spiel trefft ihr hier natürlich wilde Pokémon an; die laufen entweder frei erkennbar durch die Welt oder sie verstecken sich im hohen Gras. Bei Schwert & Schild wird das klassische System wilder Pokémon also mit jenem aus den Let's-Go-Spielen vermengt. Eine gute Entscheidung! Alle paar Meter trefft ihr in der Naturzone auf andere Pokémon. Hier kommt ihr also ein gutes Stück dabei voran, euren Pokédex zu vervollständigen, wenn ihr euch dieser Aufgabe annehmen wollt.

Nur in der Naturzone findet ihr außerdem die Dynamax-Raids. Hier tretet ihr (offline oder online) mit drei computergesteuerten oder echten Mitspielern gegen mächtige Dynamax-Varianten von Pokémon im Kampf an. Bei Erfolg habt ihr die Chance, das wilde Taschenmonster zu fangen und ihr werdet außerdem fürstlich mit (in erster Linie) Trainings-Items belohnt. Die Raids in der Naturzone sind ab einem bestimmten Level selbst auf höchster Vier-Sterne-Stufe nicht mehr allzu fordernd und eine gute Möglichkeit, eure Pokémon mit den Belohnungen wie EP- und Sonderbonbons schnell und effizient aufzuleveln.

Besonders groß ist die Naturzone indes nicht. Vor allem mit dem Fahrrad durchstreift ihr das gesamte Gebiet in kürzester Zeit, wenn ihr euch nicht von wilden Pokémon aufhalten lasst. Dennoch bietet der Bereich viel Potenzial für Spielspaß, sei es beim gezielten Leveln mit Dynamax-Raids oder auf der Jagd nach neuen Taschenmonstern. Für zukünftige Spiele sollte das Prinzip der Naturzone aber unbedingt auf alle Routen ausgeweitet werden, außerdem wünschen wir uns für unsere Spielfigur mehr Bewegungsspielraum als nur starres Laufen oder Radfahren. Außerdem muss Game Freak mehr Arbeit in die grafische Qualität stecken: Sehen manche Abschnitte der Spielwelt mit fixer Kamera wirklich beeindruckend aus, kann man das von der Naturzone nicht wirklich behaupten. Zumindest bleibt die Framerate auch hier stabil, wenn vergleichsweise viel auf dem Bildschirm gleichzeitig passiert.

Gameplay-Streamlining

Bezüglich des Gameplays ist im Kern alles beim Alten in den neuen Editionen: Pokémon fangen, trainieren, kämpfen, Arenaleiter besiegen, Spielwelt durchstreifen und erkunden, mit unzähligen NPCs reden und Co. – all das kennen wir von den Pokémon-Spielen seit nunmehr über 20 Jahren. Die Formel funktioniert auch nach dieser langen Zeit noch immer erstaunlich gut und sorgt für Motivation und Spielspaß. Ein paar substanziellere Neuerungen wären aber dennoch angebracht nach all den Jahren altbewährter Konzepte.

Kleinere Neuerungen gibt es aber an vielen Stellen. So wurden in erster Linie viele Mechanismen deutlich vereinfacht und die Abläufe schneller gemacht. Ein simples Beispiel: Um ein wildes Pokémon zu fangen, müssen wir einen Pokéball werfen. Bisher war es dafür immer nötig, zunächst den Beutel zu öffnen, dann zur richtigen Tasche zu navigieren, dort dann die gewünschte Ballart auszuwählen und schließlich zu bestätigen. In Schwert & Schild hat all das einen einzigen festgelegten Button: X. Drückt ihr diesen, wählt ihr nun sofort den gewünschten Ball aus und bestätigt den Einsatz. Noch besser: Die letzte Auswahl wird gespeichert. Wollt ihr also bei mehreren wilden Taschenmonstern hintereinander immer wieder den Hyperball einsetzen, drückt ihr nur noch zwei Buttons: X und A. Das mag banal klingen, diese Simplifizierung erstreckt sich aber über nahezu alle Menüs und Bereiche des Spiels und ist tatsächlich eine der Stärken der neuen Generation. Vorbei das unangenehme Gefühl der Behäbigkeit, stattdessen finden wir uns in einem angenehm flotten Spielfluss wieder, der nicht mehr von unnötig umständlichem Gameplay ausgebremst wird.

Im Pokémon-Camp könnt ihr euch mit den Taschenmonstern eures Teams beschäftigen, zum Beispiel gemeinsam spielen.

Mit dem Rotom-Fahrrad kommt ihr besonders schnell durch die Spielwelt von Schwert & Schild. Verbessert ihr den Turbo, sogar ganz besonders flott!

Neue Features

Was hat sich sonst noch getan beim Gameplay? Der EP-Teiler ist dauerhaft aktiviert und lässt sich nicht abschalten. Heißt: Jedes Pokémon eures Teams bekommt Erfahrungspunkte, auch wenn es nicht aktiv an einem Kampf teilnimmt. Und das Sammeln von Erfahrungspunkten beschränkt sich nicht nur auf Kämpfe. Auch das Fangen von Taschenmonstern wird mit EP belohnt, genauso wie das Kochen von Curry im Poké-Camp. In der Naturzone und auf den zehn Routen könnt ihr jederzeit ein Zelt aufschlagen und mit euren Monsterchen spielen und interagieren, das stärkt die Bindung. Außerdem könnt ihr mit in der Wildnis gesammelten Zutaten wie Beeren, Äpfeln und Pilzen die erwähnten Currys kochen und eure Rezepte im sogenannten Curry-Dex festhalten. Die heißen Köstlichkeiten heilen euer Team und sind somit eine Art mobiles Pokémon-Center. Die Trainerkarten aber sind im Grunde nichts anderes als hübsch gestaltete Visitenkarten.

Das Dynamaxen wiederum beerbt Mega-Entwicklungen und Z-Attacken zugleich und stellt eine Möglichkeit dar, eure Pokémon im Kampf für drei Runden auf gigantische Größe anwachsen zu lassen, was mit enorm gesteigerter Kraft und speziellen Attacken einhergeht. Das funktioniert aber erstens nur an bestimmten Orten (bei Arena-Kämpfen und in Dynamax-Raids zum Beispiel), nur einmal pro Kampf mit nur einem Taschenmonster und hält auch nur drei Runden lang an. Das Feature bereitet Spaß, bietet bei Kämpfen zumindest ein klein wenig Abwechslung und beeindruckt die ersten paar Male auch durch die Inszenierung. Der Gewöhnungseffekt tritt aber recht schnell ein und das Gameplay wird durch das Dynamaxen nicht grundlegend verändert oder gar erheblich erweitert.

Multiplayer

Natürlich bieten auch die neuen Pokémon-Spiele Mehrspieler-

Die Arena-Kämpfe in Schwert & Schild sind dank Fußballstadion-artigem Look und Dynamax-Feature ziemlich beeindruckend und imposant anzusehen.

Im Pokémon-Camp könnt ihr den Kochlöffel schwingen und aus in der Natur gesammelten Zutaten wie Beeren und Gemüse leckere Curry-Rezepte kochen.

Da die Galar-Region von Pokémon Schwert & Schild an Großbritannien angelehnt ist, sind die Dörfer und Städte in typisch englischem Aussehen gehalten.

Wie schon früher müsst ihr im Spielverlauf acht Arenaleiter besiegen, das Ganze ist in Schwert & Schild aber durchaus zeitgemäß als Arena-Challenge aufgezogen.

möglichkeiten, sowohl online als auch offline. So könnt ihr wie gewohnt Pokémon tauschen, aber eben nur solche, für die Schwert & Schild auch Modelle bereithalten. Gegeneinander kämpfen ist selbstverständlich möglich. Wie bereits erwähnt, könnt ihr Dynamax-Raids in der Naturzone online mit menschlichen Mitspielern bestreiten. Auch altbekannte Features wie Geheimgeschenk sind wieder mit von der Partie, außerdem gibt es im Online-Multiplayer wechselnde, zeitlich begrenzte Turniere und andere Aktionen. Nichts Neues also in diesem Bereich, dafür aber eine solide Auswahl bekannter Möglichkeiten.

Fazit

Was nach vielen Neuerungen klingt, ist im Endeffekt viel Bekanntes, an einigen Stellen ergänzt um ein paar Features und in der Naturzone erweitert um offeneres Gameplay als bisher bei Pokémon üblich. Das Streamlining vieler Spielmechaniken macht das Spielen zu einem angenehmeren Erlebnis als früher. Im Grunde aber setzt Game Freak auch bei der achten Generation auf das altbewährte Konzept. Schwert & Schild sind also kein großer Sprung nach vorne, die Grafik hinkt bestimmt zehn Jahre hinterher, zahlreiche Pokémon wurden gestrichen und das Endgame hat lediglich für Pokédex-Komplettisten etwas zu bieten. Man sollte sich eigentlich mehr erwarten vom umsatzstärksten Medienfranchise der Welt, das mit rund 100 Milliarden Dollar bis dato mehr Geld eingefahren hat als etwa Micky Maus und Hello Kitty! Und trotzdem: Das bekannte Konzept macht heute genauso viel Spaß wie in den ersten Generationen. Die Pokémon-Magie ist also ungebrochen. Die liebgewonnene Welt voller fantastischer Fabelwesen und die Geschichte eines Protagonisten aus einfachen Verhältnissen, der sich mit Fleiß und Arbeit bis ganz nach oben kämpft, haben nichts von ihrem anziehenden Reiz verloren. Der „American Dream“ quasi, nur als Videospiel und mit viel japanischer Kultur vermengt – und jetzt eben auch mit einem Touch Großbritannien! Diese Mixtur, so wild sie auch wirkt, ist in sich stimmig und wirkt wie ein realer Ort. Auch über 20 Jahre nach Pokémon Rot & Blau macht die Jagd nach den Monsterchen immer noch unheimlich viel Spaß und lässt über negative Punkte nicht nur hinwegsehen, sondern macht einige davon sogar gefühlt bedeutungslos. Und das muss ein Spiel auch erst mal schaffen.

Johannes Gehrling

Die Trainerkarten sind im Grunde virtuelle Visitenkarten und können auch mit anderen Spielern ausgetauscht werden.

MEINUNG
Johannes Gehrling

„Vor Release war ich ziemlich skeptisch, hatte böse Befürchtungen. Eigentlich unnötig.“

Ich glaube, selten hat ein Game beim Spielen so sehr meine Meinung verändert wie Pokémon Schwert & Schild das bereits in den ersten Spielstunden getan haben. Im Vorfeld störte ich mich sehr an der mittelmäßigen Grafik und an den gestrichenen Taschenmonstern. Nur um dann beim Spielen zu merken, wie irrelevant beides für den Spielspaß im Endeffekt eigentlich ist. Ich habe Pokémon Schild Freitagnachmittag bekommen und noch am selben Wochenende durchgespielt. Auf Schlaf, Sport und andere Verpflichtungen habe ich dabei zwar nicht verzichtet, aber jede freie Minute in der Welt von Schwert & Schild verbracht. Nicht, um möglichst zeitnah mit meiner Review fertig zu werden, sondern weil es mich wieder genauso gepackt hat wie schon vor 20 Jahren bei Pokémon Rot & Blau für den Game Boy. Das darf natürlich nicht heißen, dass Game Freak nicht an den Kritikpunkten arbeiten sollte, im Gegenteil. Aber ich kann Schwert & Schild nicht aufgrund dieser Gründe schlechtreden, wenn die Spiele doch so unheimlich viel Spaß bereiten.

Infos

Termin:	15. November 2019
Sprache/Text:	–/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Game Freak
Preis:	ca. 60 Euro

Pro & Contra

- ✚ Gameplay noch immer sehr spaßig
- ✚ Sinnvolle, kleine Verbesserungen
- ✚ Offene Naturzone
- ✚ Charmante Galar-Region
- ✚ Stellenweise sehr hübsch
- ✖ Allgemein mittelmäßige Grafik
- ✖ Weniger Endgame-Inhalt als früher
- ✖ Kein nationaler Pokédex
- ✖ Wenig spielerische Weiterentwicklung

Wertung

8/10

„Trotz aller berechtigter Kritikpunkte: Die neue Pokémon-Generation macht viel Spaß!“

NEW SUPER LUCKY'S TALE

Jump & Run Einst auf VR-Plattformen gestartet und nur bedingt positiv aufgenommen, kehrt Luckys Abenteuer runderneuert und viel besser auf der Switch zurück!

In den 1990ern konnte man kaum zweimal ausatmen, ohne dass in der Zwischenzeit ein Entwicklerstudio einen neuen Maskottchenhüpfer ankündigte. Inzwischen sind die Abenteuer rund um oftmals tierische Protagonisten deutlich seltener geworden, wohl auch, weil sich abseits der Großkaliber wie Super Mario oder Sonic kaum einer davon bewähren konnte – weder finanziell noch qualitativ. Aber ab und an kommt doch noch ein mutiger neuer Vertreter des Subgenres um die Ecke, so wie vor einigen Jahren Super Lucky's Tale mit dem titelgebenden Fuchs Lucky in der Hauptrolle. Dem einst VR-exklusiven und später auf Xbox One umgesetzten Spiel war aber wie seinen vielen geistigen Vorgängern wenig Erfolg beschieden. Die Verkäufe waren moderat und die Qualität litt unter einer extrem ungenauen Steuerung und einer fixierten Kamera, die viele Sprungpassagen zur Geduldsprobe machte. Warum steht bei der Umsetzung des Titels für die Nintendo Switch nun aber dennoch eine ziemlich gute Wertung unter unserem Text? Nun, weil die Entwickler bei New Super Lucky's Tale so viel mehr gemacht haben als nur ein vorhandenes Spiel auf eine neue Plattform zu porten. Die zwei markantesten Fehler sind Geschichte. Die Kamera ist nun bis auf ausgewählte Levels, die aus der Draufsicht bestritten werden, sowie eingestreute 2D-Welten frei bewegbar. Dadurch gibt's markant weniger unfreiwillige Bildschirmtode wegen fehlender Übersicht als zuvor. Und die generelle Steuerung wurde auch extrem angepasst, sodass sich Lucky nun nicht hinter der Präzision eines Super Mario Odyssey verstecken muss. Sein Moveset ist zwar deutlich geringer – unser Held kann springen, eine Stampfattacke ausführen, sich durch lockeres Erdreich wühlen, zuschlagen und nicht

Die 2D-Levels sind deutlich kürzer als ihre 3D-Gegenstücke, aber sehr abwechslungsreich gestaltet. Manchmal müssen wir uns sogar in Autorun-Abschnitten beweisen.

New Super Lucky's Tale zeichnet sich unter anderem dadurch aus, dass es den spaßigen, aber routinierten Gameplay-Trott immer wieder durch nette Ideen aufbricht.

Die 3D-Welten sind hübsch gestaltet und übersichtlich genug, dass man sich nicht verirrt. Sammelkram gibt es freilich auch!

viel mehr –, im Vergleich zum Original wurden aber Feinheiten wie ein Rutschmanöver hinzugefügt und der Flow, der sich beim Erkunden der Welten einstellt, überzeugt. Ebenso überzeugt größtenteils das Gameplay. Wie gesagt gibt es 2D-Welten, die kurz, aber spaßig sind. Zusätzlich erwarten uns allerlei optionale Geschicklichkeitsabschnitte, in denen wir eine Murmel über ein Bord befördern, und Rätselräume. Beides läuft leider ziemlich repetitiv. Die meiste Zeit verbringen wir aber in abwechslungsreichen und frei erforschbaren 3D-Welten. Dort erwarten uns Hüpfherausforderungen, versteckte Sammelgegenstände im vernünftigen Ausmaß und ab und an auch nett gemachte Bosse. Dazwischen gilt es, kleine, aber feine Hubworlds zu erkunden. Thematisch wird in Levels und Oberwelten von grünen Wiesen über weiße Strände, Geisterhäuser und mehr viel geboten. Das Schöne ist zudem, dass wir abseits der erwähnten Rätsel und Murmelbretter kaum jemals dasselbe tun. Jede Welt stellt etwas anderes in den Fokus. Dann gilt es, ein Konzert für eine Band, bestehend aus Würmern, zu organisieren, unfreiwillig tanzende Fischwesen von ihrem Leid zu befreien, indem wir Lautsprecher zerstören, oder auf einem Jahrmarkt alle Attraktionen auszuprobieren. Nur ein Bruchteil der Welten muss übrigens bestanden werden, um zum Ende des Spiels zu gelangen – da sich kaum ein richtiger Spielspaß-Stinker darunter befindet, absolviert man sie aber alle gerne! Genauso gut gelungen wie das Gameplay ist übrigens der Humor. Der ist kindgerecht, aber wirklich lustig und die Dialoge sind gut geschrieben. Wer mit den alten Rare-Hüpfern am N64 aufgewachsen ist, wird sich in dieser Hinsicht schnell heimisch fühlen.

Kleinere Super-Lucky-Fails

Leider ist der Spaß sehr schnell vorbei, sogar dann, wenn man alle Aufgaben erfüllt. Probleme wird man auf seinem Weg zudem niemals haben, denn sogar die Endgame-Levels sind nur geringfügig herausfordernder als der Rest des Spiels. Gerade einmal die Bosse erfordern ein Mindestmaß an Taktik. Auch technisch gibt es trotz einer hübschen Grafik und eines unscheinbaren, aber nettes Soundtracks etwas zu kritisieren. Einige Ruckler können in kritischen Situationen für Frust sorgen und die häufigen und teilweise ellenlangen Ladezeiten erfordern Geduld. Vor Spielstart, vor jedem Level, vor jedem Untergebiet und auch sonst manchmal heißt es „bitte warten". Hier sollte bei der Fortsetzung nachgebessert werden, die wir uns aufgrund der sonstigen Qualitäten des Spiels definitiv wünschen. **Lukas Schmid**

MEINUNG
Lukas Schmid

„Nichts erwartet und positiv überrascht – Luckys Abenteuer kann sich sehen lassen!"

Ich habe vor Urzeiten mal eine VR-Demo zu Super Lucky's Tale gespielt und war nur mäßig angetan. Klar, der Stil war schon damals nett, aber die Steuerung und die Kamera waren eine ziemliche Katastrophe. Auf den ersten Blick wirkte der Hüpfspaß zudem zu austauschbar, als dass ich damit langfristig meine Freude hätte haben können. Nun bin ich froh, dass ich durch diesen Test dazu gebracht wurde, dem Abenteuer eine zweite Chance zu geben, denn es ist alles andere als schlecht! Die Figuren sind sympathisch, der Humor gelungen und die Levels abwechslungsreich. Die Entwickler haben zudem die Steuerung und die Kamera massiv überarbeitet und so viel neue Inhalte hinzugefügt, dass sich der Titel das „New" im Namen mehr als verdient hat. Gut, der zu einfache Schwierigkeitsgrad, kleine technische Makel und einige repetitive Nebenaufgaben halten das Spektakel zurück. Das verhindert aber nicht, dass Luckys Ausflug eines der besten 3D-Jump&Runs für die Switch ist!

Infos

Termin:	08. November 2019
Sprache/Text:	Englisch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Hersteller:	PQube
Entwickler:	Playful Studios
Preis:	ca. 40 Euro

Pro & Contra

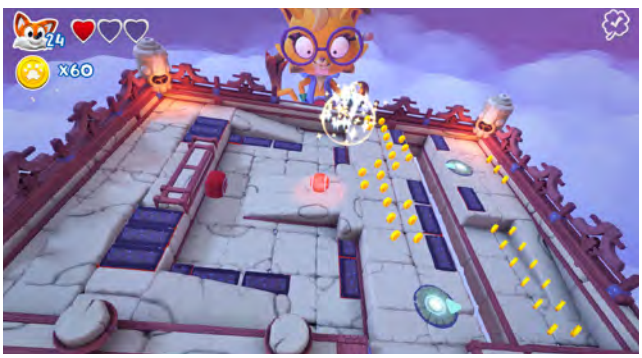
- ✚ Abwechslungsreiche Levels
- ✚ Präzise Steuerung
- ✚ Sympathischer Humor
- ✚ Unterschiedliche kreative Aufgabenstellungen
- ✚ Sinnvolle Sammelaufgaben
- ✚ Sehr hübscher Grafikstil
- ➖ Immer gleiche Schieberätsel und Murmelbretter
- ➖ Lange Ladezeiten
- ➖ Gelegentliche Ruckler
- ➖ Zu einfach

Wertung

8/10

„New Super Lucky's Tale überarbeitet das Grundspiel gehörig und ist ein echtes Hüpfspiel-Juwel."

Im Vergleich zum restlichen Spiel entpuppen sich die Bosskämpfe als nicht schwer, aber vergleichsweise knackig. Ihre Gestaltung ist aber meist nicht allzu kreativ.



Mehr Varianz hätten wir uns in den Geschicklichkeits- und Rätsellevels gewünscht. Die machen die ersten paar Male Spaß, ähneln einander anschließend aber zu sehr.

Switch

LAYTON'S MYSTERY JOURNEY KATRIELLE UND DIE VERSCHWÖRUNG DER MILLIONÄRE DELUXE

Adventure Frauen-Power! Professors Erbin beziehungsweise Tochter Katrielle Layton ist Protagonistin dieses charmanten Rätselspiels. Das Original erschien 2017 auf dem 3DS – auf der Switch gibt's neue Puzzles!

Katrielle Layton eröffnet in London ihr Detektivbüro. Ihr erster Kunde: ein sprechender Hund, der auch noch sein Gedächtnis verloren hat! Statt mit Mord, Affären und Rauschmitteln habt ihr es im Adventure eher mit skurrilen und harmlosen Delikten zu tun. Zum Beispiel mit dem verschwundenen Zeiger des Londoner Wahrzeichens Big Ben. Bei Layton's Mystery Journey: Katrielle und die Verschwörung der Millionäre handelt es sich um die Switch-Umsetzung des gleichnamigen 3DS-Adventures aus dem Jahr 2017. Auf Android- und iOS-Geräten ist der Titel ebenfalls zu haben. Auf der Switch ist die Optik schärfer, außerdem gibt es in der Deluxe-Fassung 40 neue Rätsel, die eure grauen Zellen gehörig beschäftigen werden.

Ein typisches Rätsel im Spiel: Links oben die Erläuterung, rechts das dazugehörige Bild. In diesem Fall hat das Puzzle interaktive Elemente.

Kuchen, Rätsel, Kuchen

Aber ihr hakt nicht einfach Rätsel um Rätsel ab – eingebettet sind die Knobelaufgaben in eine Handlung, bei der ihr Fall um Fall löst, indem ihr Hinweise sammelt, mit Personen redet und so immer mehr Puzzleteile findet. Die Gespräche stecken voller Wortwitz und Anspielungen auf Kriminallektüre, London und auch andere Spiele. So haben trotz der kindlichen und humorvollen Stimmung des Spiels auch volljährige Detektive Spaß. Dazu kommen die liebenswürdigen, schrulligen Charaktere: Sie mögen zwar nicht die vielschichtigsten Figuren sein, die die Videospielwelt je erblickt hat, aber man schließt sie trotzdem rasch ins Herz. Allen voran natürlich Leckermaul Katrielle, die nicht nur gerne Rätsel löst, sondern auch für ihr Leben gerne schlemmt. Tatsächlich führt der Weg zur Aufklärung vieler Delikte quer durch Konditoreien und Restaurants!

Die Layton-Spiele funktionieren allesamt ähnlich. Die Grundprinzipien sind auch bei

Beim Lösen der Fälle hangelt ihr euch von Hinweis zu Hinweis. Die Schlussfolgerung übernimmt Katrielle jedoch am Ende selbst. Ihr müsst nichts weiter tun.

Das virtuelle London ist im Spiel liebevoll umgesetzt. Ihr könnt mit dem Fahrrad umherfahren oder ihr lauft von Schauplatz zu Schauplatz.

Von den Beatles bis zu Sir Arthur Conan Doyle: Das Adventure steckt voller Wortwitz und Anspielungen. Hier haben die Autoren einen guten Job gemacht.

Bei diesem simplen Rätsel müsst ihr mit nur zwei geöffneten Ventilen oben alle Abwasserkanäle am unteren Bildrand mit Wasser befüllen.

Katrielle althergebracht: Für das Absolvieren von Rätseln erhaltet ihr die Währung Pikarat, um Hinweise zu erhalten, gebt ihr Hinweismünzen aus, die ihr beim Durchkämmen der Gegend einsackt. Das Niveau der Aufgaben ist im direkten Vergleich mit den Vorgängern etwas niedriger angesetzt, einige Puzzles fallen aber durch schwache Erklärungen negativ auf. Das mag auch der Übersetzung geschuldet sein. Die unklaren Anweisungen können zu falschen Antworten führen und die werden bestraft, denn für jeden Fehlschlag wird euch ein Teil der Pikarat-Belohnung abgezogen. Ärgerlich! immerhin wurden die Dialoge aber gut ins Deutsche übertragen. Ebenfalls nicht ganz zufriedenstellend ist die Umsetzung der Steuerung. Auf dem 3DS war die Bedienung per Stylus einfacher, auf der Switch bewegt ihr den Cursor mit dem linken Stick, das ist teilweise arg fummelig. Kenner der Reihe werden einige der Knobeleien wiedererkennen, hier wird viel recycelt. Ein bisschen enttäuschend fällt die Auflösung der übergeordneten Fälle aus: Wenn ihr genug Puzzle-Teile gesammelt habt, kommt Katrielle ganz alleine auf die Erklärung, egal, wie abwegig sie erscheinen mag. Euer Zutun ist dafür gar nicht nötig, falsch machen könnt ihr dementsprechend nichts.

Abseits der Fälle

Außerhalb der Story und der dazugehörigen Rätsel gibt es noch ein paar Nebenbeschäftigungen, mit denen ihr euch die Zeit vertreiben könnt. Dazu zählt das Umziehen – ihr könnt Katrielle (und Hund Sherl!) neu einkleiden und euer Detektivbüro nach Lust und Laune gestalten. Zudem versucht euch erneut an bereits absolvierten Aufgaben oder stöbert nach neuen Kniffeleien. Und dann gibt es noch die Rätsel des Tages und Minispiele. Für Neueinsteiger in die momentan auf Eis liegende Rätselreihe eignet sich Katrielles Layton-Spin-off gut, und durch die hohe Anzahl an Hinweismünzen kommen auch jüngere Detektive bei Puzzles auf die Lösung und somit ihre Kosten.

Die Story wird in bunten, niedlichen Anime-Sequenzen erzählt, die Optik versprüht viel Charme, genauso die Musikuntermalung. Wer mit Layton schon Erfahrung gesammelt hat, freut sich über ein Wiedersehen mit ein paar bekannten Charakteren. Wer aber das Spiel schon auf dem 3DS (oder auf dem Smartphone) erlebt hat, dem wird nicht unbedingt ein Grund geboten, bei der Switch-Fassung erneut zuzuschlagen. Denn an der Story und den Haupträtseln hat sich im Vergleich nichts geändert und einige der „neuen" Puzzles sind wiederverwertet. **Katharina Pache**

Mit der Lupe untersucht ihr die Umgebung. Die Steuerung mit Sticks ist teilweise ziemlich fummelig.

MEINUNG
Katharina Pache

„Das Zuckerrätsel hat mich beinahe gebrochen. Aber ich war stärker."

Ungelogen standen fünf Personen um meinen Bildschirm und versuchten mit mir, das Rätsel zu lösen. Ja, am Ende sind wir auf die richtige Antwort gekommen, aber die Erklärung war wirklich nicht ideal. Ihr werdet wissen, welches Rätsel ich meine, wenn ihr an die Stelle kommt! Aber vielleicht haben wir hier im Verlag auch einfach Probleme mit mathematischen Aufgabenstellungen? Das ist wohl ein weiteres Rätsel. In der Gesamtheit hat mir Katrielles Abenteuer trotz der gelegentlichen Puzzle-Aussetzer (und den bereits bekannten Aufgabenstellungen) Spaß gemacht. Es muss bei Detektivspielen ja auch nicht immer um blutige Verbrechen gehen – hier setzt sich die Heldin eher mit Waffelteig und Spukhäusern auseinander. Kindgerecht ist das Spin-off auf jeden Fall, auch wenn die meisten Anspielungen in den Dialogen den jüngeren Spielern vermutlich gar nicht auffallen werden. Den Cartoon-Stil muss man mögen, aber die animierten Zwischensequenzen sind gut umgesetzt. Ein Lob hat außerdem die Vertonung verdient, ihr bekommt hier nicht nur Texte, sondern auch Sprachausgabe auf Deutsch.

Infos

Termin:	08. November 2019
Sprache/Text:	Deutsch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Level-5
Preis:	ca. 40 Euro

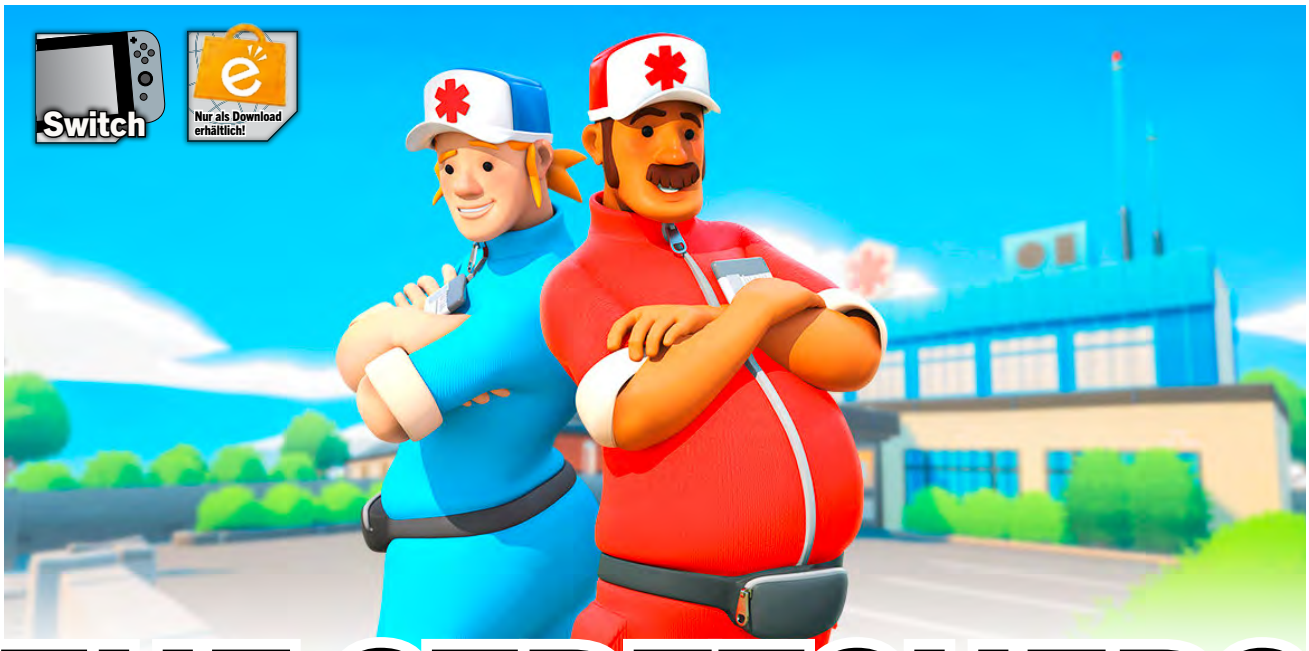
Pro & Contra

- ✚ Charmante Präsentation, schöne Hintergrundmusik
- ✚ Viele gelungene Rätsel
- ✚ Nett inszenierte Geschichte im Episodenformat
- ✚ Mit allen DLCs, HD-Optik und mehr Puzzles
- ✚ Viel Wortwitz und Anspielungen
- ➖ Ein paar unlogische Puzzles
- ➖ Wiederverwertete Rätsel
- ➖ Bedienung könnte besser sein

Wertung

8/10

„Liebevoll aufgemachter Adventure-Spaß mit größtenteils schön gestalteten Rätseln"



THE STRETCHERS

Geschicklichkeit The Stretchers wer? Nur wenige Tage vor dem Release war die Existenz dieses Spiels noch völlig unbekannt. Nun ist es also da – und macht richtig Laune!

Nintendo ist immer wieder für Überraschungen gut. Neben Titeln, denen man teilweise jahrelang entgegenfiebert und bei denen man auf dem Weg zum Release jede Info aufsaugt, setzt uns das Unternehmen gerne auch mal völlig unvermittelt Spiele vor die Nase, von denen wir im Vorfeld noch überhaupt nichts wussten. So geschehen im Falle von The Stretchers. Vom schwedischen Studio Tarsier Games (Little Big Planet 3, Tearaway Unfolded, Little Nightmares 1+2) entwickelt und von Nintendo gepublisht, steckt uns das Abenteuer in die Haut zweier Sanitäter. Wir haben die Joy-Cons in die Hand genommen (der Pro Controller wird nicht unterstützt), uns ohne jedes Vorwissen ins Geschehen geworfen und wurden von einem spaßigen Erlebnis voller Ideen und Humor begrüßt. Theoretisch lässt sich The Stretchers alleine spielen. Dann übernehmen wir mit jedem der beiden Joy-Cons die Kontrolle über einen der beiden im Editor selbst erstellten Rettungsmänner respektive -frauen und verfügen über eine kleine Auswahl an Befehlen wie „automatisch folgen“ um den Ablauf bequemer zu gestalten. Das funktioniert, ist aber nur Mittel zum Zweck und macht kaum Spaß. Nein, The Stretchers ist eines jener Abenteuer, die erst im Koop-Modus ihr wahres Potenzial entfalten. Onlinefunktion gibt es keine, aber lokal steuert jeder der beiden Spieler eine der Figuren. Unsere Mission: Die Menschen, die in einer kleinen, mittels Krankenwagen frei befahr- bzw. wahlweise auch frei begehbaren offenen Welt wohnen, von der sogenannten Duseligkeit befreien. Der böse Dr. Superhirn, der sich bei seinem ersten Auftritt selbst mit „Ich bin der Böse!“ vorstellt, sorgt dafür, dass die NPCs nur noch verwirrt durch die Gegend laufen können. Also müssen wir von Mission zu Mission fahren, die armen Seelen mit unserer Tragbahre in unseren Wagen verfrachten und sie mittels einer speziellen Maschine von einer Gruppe sexy posender Ärzte heilen lassen. Falls es bis jetzt noch nicht aufgefallen ist: The Stretchers nimmt sich kein Stück ernst. Der Humor ist kindgerecht und harmlos, aber echt gelungen, gerade was die kreativen Dialoge betrifft. Wir mussten

Der Humor ist nicht sonderlich anspruchsvoll, aber dennoch gelungen. Die verrückten Bewohner der Welt und die abstrusen Situationen sorgen für Gelächter.

Zwischen den Missionen fahren wir mit dem Rettungswagen durch die kleine offene Spielwelt, erledigen Nebenaufgaben und suchen nach versteckten Rampen. Nett!

Nicht immer geht es darum, arme Seelen zu retten. Manchmal müssen wir uns etwa auch beim Baumfällen beweisen oder eine tickende Zeitbombe entsorgen.

Diese sexy Ärzte befreien die Dusler aus ihrer Verwirrung, wenn wir sie eingeladen und beim Krankenhaus abgeliefert haben. Wie machen sie das? Mit Style!

beim Testen oft breit grinsen! Spielerisch setzt der Titel auf lustige Ragdoll-Spielereien. Während wir versuchen, Menschen, aber auch Safes und andere Gegenstände – gerne auf unsere Bahre gestapelt – in unser Fahrzeug zu bugsieren, wabbern sie fröhlich und oft genug unberechenbar durch die Gegend. Die Physiksperenzchen sind dankenswerterweise nicht so ausgeprägt, dass sie zum Ärgernis verkommen, sondern sorgen im Gegenteil für viele teilweise ungeplante, lustige Situationen. Immer wieder müssen wir auf unseren Rettungstrips auch Hindernisse aus dem Weg räumen, etwa Gras mähen, das zwischen uns und dem Dusler wächst, oder einen Weg zu einem abgesperrten Bereich finden. Manchmal wird das Retten auch ganz sein gelassen und wir werden zum Bäumefällen oder zum Entschärfen von Bomben abbeordert.

Rettung leicht gemacht

Neben den Hauptaufgaben erledigen wir über die Spielwelt verteilte Nebenmissionen, suchen nach Sprungrampen und mehr. Nach und nach erhält unser Fahrzeug auch immer mehr Fähigkeiten, wodurch wir noch rasanter durch die Gegend flitzen. Gesteuert wird es übrigens von beiden Koop-Partnern gleichzeitig! Was man sich bei allem Spaß nicht von The Stretchers erwarten darf, ist auch nur die geringste Herausforderung. Während der Missionen können wir im Grunde nichts falsch machen; wie schnell oder langsam wir sind und wie viele zusätzliche Gegenstände wir einsammeln, hat lediglich Einfluss auf unseren völlig vernachlässigbaren Highscore. Den Spaß muss man sich bis zu einem gewissen Grad durch die abstrusen Situationen also selber machen, denn ein klassisches Belohnungsgefühl will sich nach einer erledigten Mission nicht einstellen. Technisch ist das Abenteuer zudem ein zweischneidiges Schwert. Ob einem der Grafikstil gefällt, ist freilich Geschmacksache und das Geschehen läuft flüssig und ohne Bugs, uns hat der Look aber unangenehm an billige Mobile-Spiele erinnert. Irgendwann gewöhnt man sich daran und de facto steckt qualitativ mehr dahinter, als es der erste Eindruck verheißt, eine wirkliche Schönheit ist der Rettungstrip aber nicht. Immerhin, die Musik dudelt fröhlich vor sich hin, ohne ins Ohr zu gehen, aber auch ohne zu nerven. Trotz dieser Schwächen hat uns The Stretchers überzeugt und wir werden definitiv in den Sanitäteralltag zurückkehren, bis jeder Dusler in den Nebenaufgaben gerettet, jeder Safe geknackt und jede Rampe übersprungen ist. Von solchen Multiplayer-Perlen lassen wir uns gerne noch öfter überraschen!

Lukas Schmid

Die Bahre ist nicht notwendig, aber eine nützliche Hilfe, wenn wir mehrere Personen oder auch mal einen Safe transportieren wollen.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Herausforderung wird keine geboten, doch gerade im Koop macht das Spiel richtig Laune."

Als ich The Stretchers auf meine Switch geladen hatte und es das erste Mal startete, war meine erste Reaktion „Um Gottes willen, was hat sich Nintendo denn da für ein billiges Handyspiel aufschwatzen lassen?". Allerdings, der Mariokonzern ist ja nicht doof und weiß schon, warum er hier als Publisher einspringt. Sieht man über die auf den ersten Blick doch recht abschreckende technische Aufmachung hinweg, bemerkt man schnell, dass hier ein spielerisch gelungener Koop-Spaß mit Herz und Humor dahintersteckt. Es macht richtig Laune, gemeinsam mit einem Freund durch die offene Welt zu düsen, in abgedrehten Szenarien Menschen von ihrem duseligen Schicksal zu erlösen und der Handlung zu folgen, der zu jedem Zeitpunkt bewusst ist, wie unbeschreiblich dämlich sie ist und die sehr kokett mit diesem Umstand spielt. Weniger angetan war ich, als ich das erste Mal alleine auf Rettungsmission gegangen bin. Prinzipiell funktioniert das schon, aber ohne das Chaos, welches sich beim kooperativen Retten einstellt, ist hier im Nu die Luft raus. Darum: Hat man einen Freund zur Hand, kann man bedenkenlos zugreifen. Ansonsten lohnt sich der Kauf nicht.

Infos

Termin:	08. November 2019
Sprache/Text:	–/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Tarsier Studios
Preis:	ca. 20 Euro

Pro & Contra

- ✚ Kreative Spielidee
- ✚ Spaßiger Koop-Modus
- ✚ Gelungener Humor
- ✚ Abwechslungsreiche Spielwelt
- ✚ Gelungene Steuerung
- ➖ Keinerlei Herausforderung
- ➖ Alleine recht schnell öde
- ➖ Technisch mau

Wertung

7/10

„The Stretchers mag aus dem Nichts gekommen sein, hat aber definitiv Eindruck hinterlassen!"

Switch

Nur als Download erhältlich!

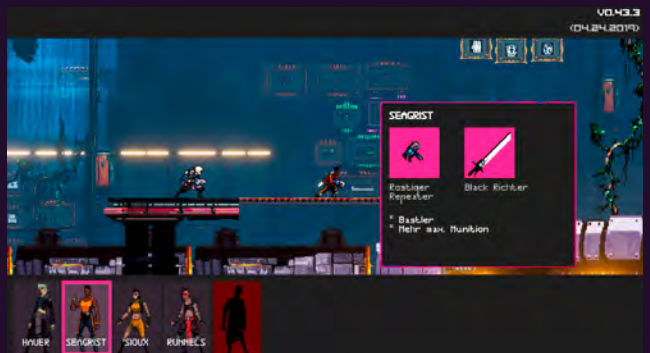
BLACK FUTURE ’88

Action Rogue-likes gibt es heutzutage wie Sand am Meer. Da muss man schon einiges bieten, um bei der starken Konkurrenz zu überzeugen. Hat Black Future Hitpotenzial?

Mechanisch und optisch macht Black Future ’88 von Anfang an einen tollen Eindruck. Aus der Seitenansicht ballert und schnetzelt ihr euch durch neonglühende Räume, legt normale Gegner, Roboter, Drohnen und Bosse um, untermalt wird das Ganze von gefälliger Synthwave- und Electro-Musik. Es gibt coole Waffen, viele davon mit interessanten Effekten. Ihr nutzt Sprünge und Doppelsprünge sowie den Sprint, bei dem ihr unverwundbar seid, um durch die Gegend und um feindliche Geschosse herum zu manövrieren. Die Tastenbelegung – leider unveränderlich – ist zunächst etwas ungewohnt mit Schießen auf Y und Interaktionen auf X, nach einer Weile geht das aber ordentlich von der Hand. Ihr könnt zwei Waffen mit euch führen, regelmäßig lassen Kisten und Widersacher neue Schießeisen (oder auch mal ein Schwert oder einen Hammer) für euch fallen. Außerdem hebt ihr Erfahrungspunkte und Munitionsvorräte auf, damit ihr nicht ohne Patronen dasteht. Und lasst euch damit nicht zu viel Zeit, denn alles, was ihr nicht schnell genug einsackt, absorbiert die Gegenseite, die durch die Ressourcen stärker und stärker wird und euch unter Umständen Zwischenbosse auf die Fersen hetzt! Unter Zeitdruck steht ihr auch noch: Ihr habt 18 Minuten, um das Ende zu erreichen!

Meister Zufall

Typisch Rogue-like wird der Aufbau der Bereiche durch den Zufall bestimmt und aus festen Bausteinen zusammengesetzt; wenn ihr draufgeht, müsst ihr ganz von vorne beginnen. Allerdings sind eure Bemühungen nicht ganz vergebens, denn jeder Versuch wird mit Punkten bewertet, die summiert neue Waffen und Schätze freischalten. Und die meisten davon sind nützlich und spaßig, nicht so wie etwa



Es gibt mehrere spielbare Charaktere mit unterschiedlicher Bewaffnung und Eigenschaften. Ihr schaltet sie erst im Verlauf des Abenteuers frei.

Skymelt schickt euch manchmal sogar Kopfgeldjäger auf die Fersen. Dieser Kandidat hüllt sich in Nebel, sodass es sehr schwierig ist, ihn zu erkennen.

Dieser Boss besteht aus zwei Gegnern: eine große Drohne und ein mit einem Katana bewaffneter Cyber-Samurai.

bei einem Dead Cells, dessen Itempool mit voranschreitendem Fortschritt von einer Menge unterdurchschnittlichem Kram verwässert wird. Eine im Genre traditionell übliche Risiko-Belohnungsmechanik bietet Black Future ebenfalls, durch das Aufnehmen von verfluchten Perks erhaltet ihr diverse Nachteile (etwa stärkere Gegner oder weniger Gesundheit), dafür aber auch nützliche Boni. Dazu kommen unterschiedliche Spielcharaktere mit verschiedenen Besonderheiten, in Levels versteckte Geheimnisse und sogar ein lokaler Koop-Modus. Klingt gut? Ja, wären da nicht die nervigen, technischen Probleme, die dem Abenteuer gelegentlich den Wind aus den Segeln nehmen. Das fängt bei der Performance an: nicht nur im Handheld- sondern auch im stationären Betrieb ruckelt das Spiel, besonders stark ist das der Fall, wenn zu viele Geschosse und Leuchteffekte im Bild sind. Die Ladezeiten könnten kürzer sein, Sprechblasen am unteren Bildschirmrand und die Waffenanzeige verdecken manchmal wichtige Informationen, ihr müsst erst manuell die Größe der Icons minimieren. Gelegentlich stehen Bosse nach Beginn des Kampfes einfach wie angewurzelt an Ort und Stelle und lassen sich seelenruhig die Lebensenergie wegballern. Ärgerlich, aber wenigstens gut für den Spieler. Andersherum geht es aber auch: Während eines Gespräches mit einem NPC erschien plötzlich ein Jäger-Zwischenboss, der uns jede Menge Gesundheit kostete, weil wir zunächst durch die Sprechblasen klicken mussten, bevor wir uns wehren konnten. Der Multiplayerpart bietet gute Ideen – zum Beispiel können sich die Mitspieler auch gegeneinander stellen, um bessere Belohnungen abgreifen –, in der Praxis gibt es hier aber auch Probleme bei der Performance.

Nicht der erste Platz

Black Future sieht schick aus, hat einen tollen Soundtrack, spielt sich spaßig (wenn es gerade nicht ruckelt) und bietet durchdachte Mechaniken – für eine höhere Wertung hätten hier aber noch Schönheitsfehler und technische Schnitzer ausgebügelt werden müssen und die Anzahl der Räume und Items könnte größer sein. Zwar kann Black Future nicht ganz mit den Genrekönigen mithalten, doch das Werk von Superscarysnakes hat das Potenzial, ebenfalls ein Indieliebling zu werden. Im Trend liegt Black Future mit seiner grellen Cyberpunk-Optik und der treibenden Electro-Sound-Kulisse auf jeden Fall, Liebhaber von Genre und Setting fühlen sich trotz kleiner Schwächen wohl. **Katharina Pache**

MEINUNG
Katharina Pache

„Thematisch und spielerisch genau mein Fall, aber das Ruckeln nervt auf Dauer“

Der Sound, das Spielprinzip, die Waffenauswahl – Black Future gefiel mir auf dem Papier und auch in der Praxis. Zumindest in den ersten paar Stunden. Denn dann häuften sich die Bugs und die Fehlerchen und die Ruckler gingen mir auch auf die Nerven. Und das ist echt schade, denn das Indiegame gehört von diesen Makeln abgesehen zu den besten Genre-Vertretern, die ich in letzter Zeit ausprobiert habe. Ein ähnliches Setting hat übrigens das grandiose Katana Zero, das ich immer noch jedem Liebhaber von Cyberpunk-Action ans Herz legen möchte. Aber sehen wir es mal positiv: Bei Black Future ist inhaltlich ja fast alles in Butter, es müssten also einfach die technischen Stellschrauben ein bisschen fester gedreht werden. Ob das passieren wird (wenn das denn durch einen Patch überhaupt möglich ist), sei mal dahingestellt. Black Future ist nämlich nicht nur auf Switch, sondern auch auf dem PC erschienen, wo das Indiepublikum größer ist und wo die Entwickler vermutlich eher die Prioritäten setzen. Trotz alldem: Solltet ihr das Setting und Rogue-likes lieben, dann ist Black Future '88 einen Blick wert.

Infos

Termin:	21. November 2019
Sprache/Text:	–/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Hersteller:	Gambitious B.V.
Entwickler:	Superscarysnakes
Preis:	ca. 20 Euro

Pro & Contra

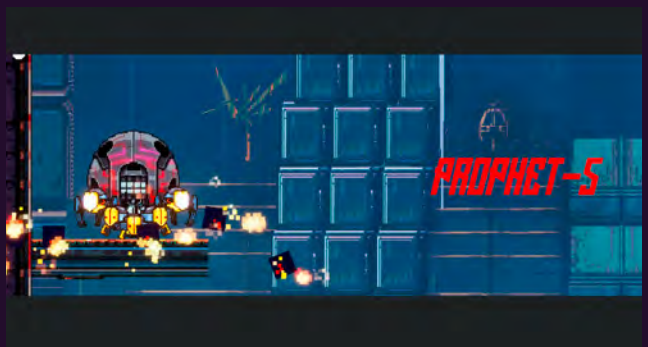
- ✚ Gutes Spielgefühl
- ✚ Interessante Waffenauswahl
- ✚ Gutes Risiko-Belohnung-Verhältnis
- ✚ Hübsche Pixeloptik, treibender Sound
- ✚ Motivierender Fortschritt
- ➖ Ruckelt oft und manchmal sehr stark
- ➖ Mehrspielermodus mit Performance-Problemen
- ➖ Nervige Bugs

Wertung

7/10

„Stilvolles, spaßige Cyberpunk-Rogue-like mit ein paar technischen Schwächen“

Sobald ihr aus dem Zug aussteigt, startet der nächste Run. Die Ladezeiten nach dem Ableben und dem neuen Versuch könnten aber kürzer sein.



Auf welchen Boss ihr trefft, bestimmt der Zufall. Am Anfang jedes Bereichs steht aber, mit welchem der Obermotze ihr am Ende rechnen müsst.

Geschicklichkeit

Bauernhofleben mal anders: Harvest Moon: Mad Dash ist keine Farming-Simulation, sondern ein ziemlich schlichtes Puzzle-Spiel mit Mobile-Flair.

Harvest Moon ist schon eine Weile nicht mehr, was es mal war. Inzwischen programmieren die ehemaligen Schöpfer der Farmer-Simulation ihre eigene Version mit dem Titel Story of Seasons, hinter Harvest Moon steckt nun der Entwickler Natsume und hinter Harvest Moon: Mad Dash verbirgt sich keine Bauernhofsim, sondern ein recht simples Puzzle- und Geschicklichkeitsspiel! Im Grunde baut ihr aber auch hier Gemüse an, melkt Kühe und angelt Fische. Die große Frage ist natürlich: Macht das Spaß?

Wachse, wachse, Erntezeit

Die Mechanik ist denkbar einfach: Platziert Pflänzchen der gleichen Sorte nebeneinander, damit diese reifen und ihr die Früchte ernten könnt. Je größer die so entstandenen Felder, desto höher auch der Ertrag und somit die Punktzahl. Beim Angeln verhält es sich ähnlich: Legt Wasserfelder an Kacheln, auf denen Fische springen, um den Teich zu vergrößern und so noch mehr Fang an Land zu ziehen. Zu viel Zeit solltet ihr euch weder bei Flora noch bei der Fauna lassen, sonst verschwinden die Fische und die Früchte verderben. Schafe, Esel, Kühe und Hühner hingegen benötigen Heuballen, um Ressourcen wie Milch und Eier zu produzieren. Je größer die Portion Stroh, desto mehr gibt's bei den Tieren zu holen – legt also das Futter so, dass die Vier- und Zweibeiner eine dicke Portion davon abbekommen. Theoretisch kann man das strategische Vorgehen schön optimieren und verfeinern, wirklich nötig ist das jedoch nur sehr selten. Bevor die ersten anspruchsvolleren Levels auftauchen, vergehen viele Stunden und bis dahin ist es ein Leichtes, die höchste Wertung mit drei Sternen einzusacken. Zwar bemüht sich der Titel, ein bisschen Abwechslung durch interaktive Besonderheiten in die Levels einzustreuen, allerdings gibt es davon zu wenig unterschiedliche Versionen: In den unterirdischen Bonus-Levels tropft Lava von der Decke, die alles darunter verbrennt, danach den Boden aber fruchtbar macht. In den Himmelswelten friert Schnee Kacheln ein, nach dem Auftauen aber ist das Gemüse sofort erntereif. Ansonsten pflügen immer wieder Wildsauen durch eure

Die „Story" wird nur ganz kurz in Standbildern angerissen. Euer Ziel ist ganz einfach: Schließt die Levels ab, um die Insel wieder herzurichten.

In den Himmelswelten fallen Schneeflocken auf eure Felder. Alle verbundenen Kacheln frieren ein. Ihr taut sie auf, indem ihr auf sie tretet.

Der Power-Modus wird aktiviert, wenn ihr genug Ressourcen einsammelt. Dann ist alles gleichzeitig reif und ihr ernet schneller.

Felder und zerstören, was sich in ihrem Weg befindet, oder Kokosnüsse fallen herunter. Durch den eher niedrigen Schwierigkeitsgrad ist es auch meistens nicht nötig, die drei unterschiedlichen Spezialkräfte vor einem Level zu aktivieren. Ansonsten gilt: Wer schnell viele Punkte macht, füllt die Power-Leiste, die für kurze Zeit einen Bonus-Erntemodus aktiviert, bei dem der Timer kurz stillsteht und alle Früchte sofort reifen. Gelegentlich müsst ihr außerdem die Wünsche eines am Bildschirmrand auftauchenden Hundes erfüllen, der dann zum Beispiel einen vier Felder großen Kürbis haben möchte.

Das Handy lässt grüßen

Die Präsentation von Harvest Moon: Mad Dash passt zum einfachen Spielprinzip. Nach einem notdürftigen, kurzen Intro in (immerhin sehr niedlichen und bunten) Standbildern geht es auch schon los. Ihr klappert ganz einfach nach und nach und vollkommen linear Level um Level ab. Ein schönes Detail: In der Oberwelt verändert sich die Umgebung, je weiter ihr fortschreitet. Zum Beispiel tauchen Windräder oder prall gefüllte Felder auf. Das sieht tatsächlich charmant aus, aber insgesamt erinnert Mad Dash mit seinem schemahaften Aufbau eher an typische Mobile-Spiele. Das gilt auch für die Grafik, die in dieser Form wohl ohne Probleme auf der Wii U, der Wii und sogar dem Gamecube machbar gewesen wäre. Wenig ambitioniert außerdem die musikalische Untermalung: Nach einer Weile nerven die Hintergrundmelodien und man schaltet sie dann doch lieber ab. Allerdings funktioniert der Titel gerade wegen seiner Simplizität gut als kurzweiliges Spielchen für zwischendurch, bei dem man nicht viel Denkaufwand oder Geschick investieren muss. Und einige dürften sich freuen, dass man Mad Dash im Koop-Modus lokal mit bis zu drei Begleitern erleben kann. Angesichts des familienfreundlichen Inhaltes durchaus ein Spiel, das sich für Zocker-Abende mit den Jüngsten eignet. Aber Knobelfüchse oder Fans von klassischem Harvest-Moon-Gameplay finden auf den Feldern von Mad Dash keine reiche Ernte.

Katharina Pache

Die Himmel- und Höhlenwelten bieten jeweils fünf Levels und müssen bewältigt werden, um die Nusssamen am Ende einzusammeln. Ihr benötigt alle acht!

Wildschweine trampeln regelmäßig eure Felder nieder. Geht ihnen aus dem Weg und verfrachtet erntereifes Obst aus der Schneise der Verwüstung.

MEINUNG
Katharina Pache

„Nicht unbedingt lieblos, aber doch ein ziemlich uninspiriertes Puzzle-Spiel“

Selbst die chaotischen, komplexeren Levels gegen Ende des Abenteuers, die ich ein zweites Mal versuchen musste, habe ich beim erneuten Anlauf nicht dadurch erfolgreich abgeschlossen, dass ich besonders strategisch vorgegangen bin. Nein, es war einfach das Quäntchen Glück, das mir zum Sieg verholfen hat. So hat Harvest Moon: Mad Dash mir zwar nie Kopfzerbrechen bereitet, aber das ist zur Abwechslung auch mal ganz angenehm. Hirn aus, Spiel an. Das einzige Feature, das dieses Harvest-Moon-Spin-off von ähnlichen Smartphone- und Tablet-Spielen unterscheidet, ist der lokale Koop-Modus – oh, und der Preis natürlich. Der Umfang geht in Ordnung: die Levels sind zwar trotz der Bemühungen um Abwechslung gleichförmig, aber es gibt eine Menge davon. Neben dem „Story-Modus“ gibt es keinerlei weitere Modi, eine Galerie oder ähnliche Zusatzinhalte. Nein, Mad Dash erfindet das Puzzle-Genre nicht wirklich nicht neu und es gibt jede Menge günstigere Alternativen auf Smartphone und Tablet. Andererseits leistet sich das Spiel auch keine groben Schnitzer – es ist simpel, aber es funktioniert.

Infos

Termin:	29. Oktober 2019
Sprache/Text:	–/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Hersteller:	Natsume
Entwickler:	Rising Star Games
Preis:	ca. 30 Euro

Pro & Contra

- ✚ Ordentlicher Umfang mit vielen Levels
- ✚ Lokaler Koop-Modus für bis zu vier Spieler
- ✚ Familienfreundliches Spielprinzip
- ✖ Fast nie taktisches Vorgehen nötig
- ✖ Abwechslungsarm und simpel
- ✖ Keine Story, streng lineares Level-Abhaken
- ✖ Schlichte Präsentation
- ✖ Altbackene Optik

Wertung

6/10

„Simples Puzzle-Spiel mit Harvest-Moon-Thematik, das an Mobile-Games erinnert“

Switch

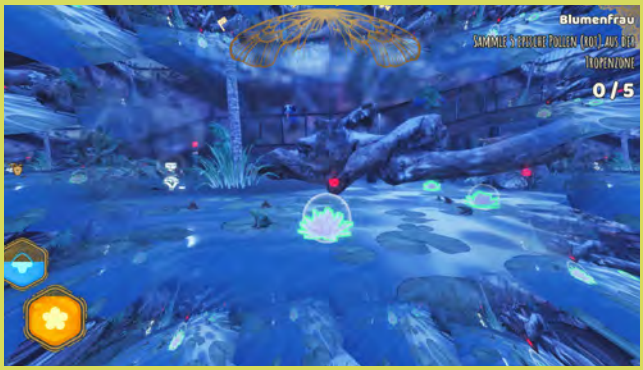
BEE SIMULATOR

Action-Adventure Herumsummen und den Bienenstock retten: Der Bee Simulator liefert nicht ganz, was der Titel suggeriert, ist aber für kleine Tierfreunde eine (eingeschränkte) Empfehlung wert.

Eine klassische Simulation bietet der Bee Simulator nicht, so viel gleich vorweg. Hier gibt es nichts zu organisieren oder aufzubauen, vielmehr verkörpert ihr das jüngste Mitglied eines Bienenstaates, der in einem hohlen Baum im Central Park residiert. Um die Insekten mit mehr Persönlichkeit zu versehen und für eine Bindung zu Story und Figuren zu sorgen, haben sich die Entwickler für einen gewissen Grad der Vermenschlichung der Sechsbeiner entschieden. Die Bienen können im Bee Simulator sprechen, sogar mit deutscher Sprachausgabe. Dazu müsst ihr zunächst den kostenlosen Patch herunterladen, sonst erklingen englische Stimmen mit deutschen Untertiteln. Und was hat man als fleißiges Bienchen so zu tun? Pollen sammeln zum Beispiel. Um die Honigvorräte des Stockes zu füllen, düst ihr über Blütenpflanzen (landen müsst ihr nicht) und sackt den Pollen dabei automatisch ein. Mit der Bienensicht erkennt ihr den Raritätsgrad der Pflanze farblich codiert – am seltensten sind violett schimmernde Gewächse. Wenn ihr voll bepackt seid, kehrt ihr zu den Waben zurück und ladet die süße Fracht ab. Aber als Biene lebt es sich nicht nur friedlich. Ihr kämpft zum Beispiel gegen Wespen und Hornissen. Das läuft rundenbasiert ab und erschöpft sich im Drücken der angezeigten Buttons im richtigen Moment. Spielerisch ist der Bee Simulator insgesamt recht seicht und ausbaufähig. Das Fliegen funktioniert zwar einigermaßen, fühlt sich aber ziemlich fummelig an – immerhin lässt sich die Sensibilität der Sticks zu einem gewissen Grad regeln. Selbst auf dem niedrigen von zwei Schwierigkeitsgraden kann es trotzdem

Gesammelte Wissenspunkte tauscht ihr gegen 3D-Modelle von entdeckten Tierarten und Pflanzen, die ihr im informativen Glossar versammelt findet.

Die Rennmissionen sind wegen der fummeligen Steuerung und der fixen Gegner überraschend stressig und für die jüngsten Spieler etwas zu schwierig.



In der blau getönten Bienensicht, die ihr mit dem Klicken auf den rechten Stick aktiviert, erkennt ihr den Seltenheitsgrad der Pollen in der Nähe.

Spielt gemeinsam oder gegeneinander im Koop-Modus. Hier messt ihr euch im Bienentanzwettbewerb. Drei Maps stehen euch zur Verfügung.

bei den Rennmissionen, in denen man etwa anderen Insekten folgen muss, durch die nervöse Kontrolle zu Fehlschlägen kommen. Bei einem Titel, in dem man so viel Zeit in der Luft verbringt, sollte das Herumbrummen einfach mehr Spaß bereiten.

Und diese Biene, die ich spiele

Sicherlich liegen die technischen Probleme des Bee Simulators nicht an mangelnder Hingabe der Entwickler zu ihrem Spiel. Dass hier wirklich viel Liebe zur Natur und Insektenwelt drinsteckt, merkt man an jeder Ecke. Ihr trefft Spinnen, Grashüpfer, Libellen und viele andere Tiere. Die Welt mal aus einer anderen, viel kleineren Perspektive zu sehen, ist einfach spannend. Noch eindrucksvoller wäre die virtuelle Verwandlung in eine Biene natürlich gewesen, wenn die Umgebung und die Modelle besser aussähen. Dazu kommen Ruckler und lange Ladezeiten, vor allem beim Starten des Abenteuers. Wo der Bee Simulator aber ohne Frage punktet, ist bei der Wissensvermittlung. Auch, wer sich für Natur und Umwelt interessiert, erfährt hier bestimmt noch ein paar neue Fakten. Braucht zwar eigentlich keiner, die Kinder wird es aber sicher freuen: Im Verlauf des Spiels schaltet ihr neue Kostüme für eure Biene frei.

Der Umfang des Bee Simulator bleibt überschaubar: Etwa vier Stunden benötigt ihr nur für das Durchspielen, fleißige Bienchen sind sogar noch schneller fertig. Neben dem Einzelspielerpart gibt es einen lokalen Mehrspielermodus für zwei Teilnehmer. Im Splitscreen könnt ihr dann Aufgaben und Minispiele gemeinsam erledigen. Im freien Spiel erkundet ihr den Park nach Abschluss der Kampagnen auf eigene Faust. Das sind nette Dreingaben, welche die Spielzeit aber nicht eklatant verlängern.

Summa summarum

Die Zielgruppe des Bee Simulators sind Familien. Kinder dürften sich am simplen Spielprinzip nicht allzu sehr stören, die überraschend frustigen Rennabschnitte sind dabei die Ausnahme. Von schrägen Blödelei-Simulatoren wie Goat Simulator, dem Grass Simulator oder auch I am Bread ist der Bee Simulator weit entfernt, die Moralkeule wird aber trotzdem nicht zu offensichtlich geschwungen. Alles in allem ist dieses Indiegame eine Empfehlung wert, wenn ihr euch für Natur interessiert und ein familienfreundliches Spiel sucht – der schmale Umfang, die technischen Macken sowie das offensichtlich schmale Budget sollten euch aber bewusst sein. Übrigens: Der Soundtrack ist wirklich gelungen! **Katharina Pache**

Bei Auseinandersetzungen mit Feinden müsst ihr eine Reihe von Quick-Time-Events absolvieren.

MEINUNG
Katharina Pache

„Schöne Idee, nicht perfekt umgesetzt, aber auf jeden Fall außergewöhnlich“

Was ich nicht verstehe: Wieso heißt die Bienen-Power im Spiel auf Deutsch „Rote Bete“? Ist das ein Witz, den ich nicht verstehe? Das hat mich doch in den ersten Spielminuten tatsächlich ziemlich verwirrt. Ansonsten ist der Bee Simulator aber sehr zugänglich und simpel aufgebaut. Fliegt hierhin, fliegt dorthin, drückt ein paar Knöpfe und lest ab und zu ein paar Fakten zur interessanten Welt der Bienen. Mich hat das Spiel ein wenig an Abzû erinnert – auch dort steht die Schönheit der Natur im Mittelpunkt, nur, dass man dort im Meer statt in einem Park unterwegs ist. Und dass es wegen der stilisierten Comicoptik besser aussieht als der Bee Simulator, der eher auf Realismus setzt. Sonst fallen mir aber nur sehr wenige Spiele ein, mit denen man das Erlebnis vergleichen könnte. Das ist das Schöne am Medium Videospiele; dass man mal in ganz andere Rollen schlüpfen und fremde Welten besuchen kann. Ja, stimmt, die Spielwiese ist hier genau genommen nur ein Park, aber alleine der Größenunterschied bewirkt schon, dass man diese Umgebung ganz neu wahrnimmt. Kein perfektes Spiel – ich mag es dennoch.

Infos

Termin:	14. November 2019
Sprache/Text:	Deutsch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Hersteller:	Bigben Interactive
Entwickler:	Varsav Game Studios
Preis:	ca. 40 Euro

Pro & Contra

- ✚ Familienfreundliche Unterhaltung, schönes Setting
- ✚ Gelungener Soundtrack
- ✚ Mit Koop-Modus
- ✚ Gute Wissensvermittlung
- ▬ Sehr kurz
- ▬ Technische Probleme
- ▬ Nervige Rennmissionen
- ▬ Das Fliegen ist zu ungenau

Wertung

6/10

„Außergewöhnliches Setting, spielerisch wird jedoch nichts Besonderes geboten“

CHILDREN OF MORTA

Action-Adventure Monster kloppen liegt hier in der Familie: Das hübsch gepixelte Rogue-lite serviert griffige Action, viel Atmosphäre und eine nette Story, aber leider ohne Langzeitspaß.

Auf den ersten Blick könnte man Children of Morta glatt mit einem Diablo light verwechseln. Doch der Eindruck täuscht: Unter der Retro-Haube tickt modernes Spieldesign, das sich großzügig bei Spielen wie Binding of Isaac, Risk of Rain oder Rogue Legacy bedient. Das ist nicht gerade originell, überzeugt aber trotzdem: Children of Morta ist ein sympathisches Rogue-lite, das sich aufs Wesentliche konzentriert und dabei mit ganz eigenen Stärken glänzt. Der Entwickler Dead Mage vermixt sein Hack & Slay mit dichter Atmosphäre, viel Story und einem liebevoll gepixelten Grafikstil, der mit schicker Farbgebung, sauberen Animationen und hübschen Details punktet.

Weltenrettung ist Familiensache

Im Zentrum steht die Familie Bergson. Sie ist Dreh- und Angelpunkt der ernsten Geschichte, in der ein Fantasiereich nach und nach von einer finsteren Macht verschluckt wird. Die Bergsons stellen sich der Dunkelheit entgegen und machen sich dazu auf die Suche nach drei Naturgeistern. Das ist so abgedroschen, wie es klingt, doch die Stärke von Children of Morta liegt ohnehin eher in seinem (englischen) Erzähler: Er begleitet das Geschehen mit bedeutungsschwangerer Stimme und meldet sich in vielen kleinen Zwischensequenzen zu Wort, dank denen wir die Familie mit der Zeit besser kennenlernen. Auch wenn manche Monologe etwas kitschig ausfallen, verleihen sie dem Spiel einen ebenso schwermütigen wie liebenswerten Charme.

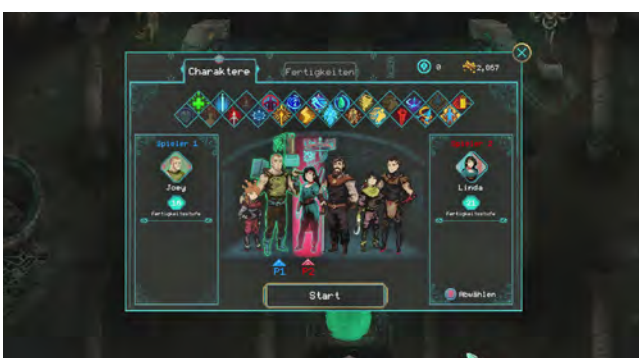
Ein Held für jeden Geschmack

Fast alle Bergsons sind als Helden spielbar. Insgesamt bekommen wir sechs mächtige Streiter an die Hand, die wir zwischen Missionen beliebig durchwechseln können. Es gibt beispielsweise einen Nahkämpfer mit Schwert und Schild, eine Bogenschützin, eine Feuermagierin und einen flinken Dolchschwinger. Sie alle verfügen über jeweils eine Hauptwaffe und drei bis vier Spezialfähigkeiten, die wir in kleinen Talentbäumen freischalten. Das ist zwar ausgesprochen wenig, doch da uns das Spiel ermuntert, die Figuren regelmäßig durchzuwechseln, werden die Kämpfe nicht so schnell eintönig, wie man anfangs vermuten könnte.

Vor jeder Mission suchen wir uns einen Level aus. Es stehen drei Gebiete mit mehreren Dungeons zur Auswahl. Jeder Level wird zufällig generiert und nimmt bis zu 45 Minuten in Anspruch, je nachdem, wie eilig man es bis zum Ausgang hat. Das Spiel verteilt Schatzkisten voller Gold, Monster, Fallen und Artefakte dabei nach schlichtem Muster. Der Zufallsgenerator kann so nicht verhindern, dass sich die Dungeons etwas gleichförmig anfühlen.

Der Motivation tut das aber keinen Abbruch: Die Kämpfe gegen die aggressiven Gegner

Kurze Laufwege, zahlreiche aggressive Monster und Zufallselemente sorgen für einen flotten Spielfluss ohne Leerlauf. (Bild aus der PC-Version)



Die sechs Familienmitglieder spielen sich schön unterschiedlich. Beim Aufleveln schalten sie Boni frei, die allen Bergsons zugutekommen. (Bild aus der PC-Version)

Story-Abschnitte und Zufallsereignisse werden von einem stimmungsvollen englischen Erzähler kommentiert. (Bild aus der PC-Version)

In Schatztruhen oder beim Händler (hier im Bild) findet ihr Reliquien, die euch für diesen Run mächtige Boni spendieren. (Bild aus der PC-Version)

gehen gut von der Hand und die erschlagenen Feinde lassen den Erfahrungspunktebalken befriedigend anwachsen. Die Upgrades, die wir durch Levelaufstiege freischalten, sind zwar überschaubar, zeigen aber Wirkung: Im Laufe der Zeit fühlt sich jede Figur mächtiger an. Prima!

Nichts für Loot-Liebhaber

Zufallsbeute oder ein Inventar gibt es allerdings nicht, wer ein neues Diablo 3 erwartet, hat mit Children of Morta das falsche Spiel gekauft. Immerhin finden wir aber regelmäßig Schätze, etwa in Form von Zaubern, Reliquien und Göttlichen Gefallen. Die verpassen uns – nur für diesen Level – starke passive Boni, darunter beispielsweise Lebenspunkteregeneration, Giftschaden oder eine kleine Begleiterdrohne, die Gegner betäubt. Da wir keines der mächtigen Artefakte verpassen wollen, sind wir stets motiviert, jeden Level bis in den letzten Winkel abzusuchen! Nach einer Weile droppen außerdem Runensteine, mit denen wir die Angriffe der Bergsons kurzzeitig aufpeppen. Die Bogenschützin Linda verschießt dann beispielsweise für eine Weile drei Pfeile anstelle von einem und ein Block vom stämmigen Schildkämpfer John sorgt dafür, dass tödliche Blitze vom Himmel herabregnen.

Quests und Upgrades

Beim Erkunden der Dungeons stoßen wir auch immer wieder auf kleine Zufallsereignisse und Nebenquests, die Abwechslung in den Action-Alltag bringen. Wir müssen NPCs eskortieren, Gegnerwellen abwehren, eine Partie Pong meistern, einen merkwürdigen Vogel durch Gegnermassen verfolgen und vieles mehr. Jede Miniaufgabe wird stimmungsvoll vom Erzähler untermalt und fügt sich sauber in den kurzweiligen Spielverlauf ein. Als Belohnung winken Artefakte, Juwelen (die wir beim Händler ausgeben) oder einfach nur Gold. Letzteres ist unsere wichtigste Währung, denn nach jedem Level kehren wir in das lauschige Heim der Bergsons zurück. Hier haben wir die Möglichkeit, unsere schwer verdienten Taler in zwei kleinen Upgrade-Systemen zu verprassen, die allen Familienmitgliedern passive Vorteile verschaffen: Höherer Erfahrungspunkte- und Goldgewinn, stärkere Rüstung, gesteigerte kritische Trefferchance und so weiter, all das wird hier nach und nach ausgebaut. Ähnlich wie in Rogue Legacy kann man also einfach eine Weile grinden, wenn einem das Spiel mal zu knifflig werden sollte. Ein fader Beigeschmack bleibt allerdings: Children of Morta wurde 2015 über Kickstarter finanziert. Während ihrer Spendenkampagne haben die Entwickler auch ein Ausrüstungssystem samt Crafting vorgestellt – im fertigen Spiel ist davon nichts zu sehen.

Auch für Einsteiger geeignet

Children of Morta unterstreicht das „lite“ in Rogue-lite, es ist im Vergleich zur Konkurrenz deutlich verzeihender. So sind viele Bosskämpfe ziemlich einfach geraten, die Angriffsmuster sind schnell durchschaut und den meisten Attacken lässt sich auch bequem ausweichen. Sind die Lebenspunkte knapp, regeneriert sich der Gesundheitsbalken nach ein paar Sekunden so weit von selbst, dass man in der Regel noch einen weiteren Treffer verkraftet. Und wer doch mal ins Gras beißt, hat wenig zu befürchten: Es gibt keinen Permadeath wie in klassischen Rogue-likes. Verstorbene Helden landen einfach wieder im Bergson-Anwesen und müssen den Level von vorne beginnen, einen Abzug auf gesammeltes Gold oder Erfahrungspunkte gibt's aber nicht. Hin und wieder sind unsere Helden lediglich erschöpft und kassieren dadurch einen dicken Malus. In dem Fall wählt man einfach einen anderen Charakter für den nächsten Run, während sich der Rest der Familie zu Hause erholt. Es macht auch nichts, mit einem Kämpfer loszuziehen, den man bislang kaum gespielt hat: Niedrigstufige Helden leveln extrem schnell auf und sind so ruck, zuck auf Augenhöhe mit den anderen Bergsons. Wer mag, kann auch im lokalen Koop zu zweit loslegen, dann macht das Monsterdreschen gleich noch mal so viel Spaß! Ein Online-Modus ist in Arbeit, lässt aber auf sich warten.

Je nachdem wie viel Zeit man in das Aufleveln der Familie steckt, kann man 15 bis 25 Stunden mit Children of Morta verballern. Ein ordentliches Endgame, etwa einen Endlos-Dungeon oder New-Game-Plus-Modus, gibt's aber nicht. Nach dem Endboss hat man lediglich die Möglichkeit, in alte Levels zurückzukehren. Der Wiederspielwert fällt dadurch gering aus, für den Preis von 22 Euro geht der Inhalt aber in Ordnung.

Die Switch-Version erscheint mit zwei Monaten Verspätung, hat längere Ladezeiten als die PC-Fassung und läuft nicht immer flüssig, aber sogar etwas besser als die PS4-Fassung bei Release. **Felix Schütz**

MEINUNG
Felix Schütz

„Eine angenehm kurzweilige Monsterhatz im schicken Pixel-Look“

Egal ob mehrere Stunden am Stück oder einfach für eine Runde zwischendurch: Children of Morta hat mich durchweg gut unterhalten. Das hat es seinem flotten Spielfluss zu verdanken, der mich schnell in die flüssige Action bringt und unnötigen Leerlauf vermeidet. Weil es fast alle Inhalte, also Story-Abschnitte, Quests, Zufallsereignisse und so weiter, als kompakte Häppchen serviert, sieht man in beinahe jedem Run etwas Neues. Auch Koop-Partner können dank der einfachen Klassen- und Upgrade-Systeme schnell einsteigen und mitmischen. Doch da liegt eben auch das Problem: Children of Morta ist im Kern ein sehr simpel gestricktes Hack & Slay. Zwar sitzt jedes Element am richtigen Fleck und macht Spaß, doch Langzeitmotivation findet man hier nicht – hat man sich erst mal durch die etwas eintönigen Levels durchgekämpft, ist die Luft im Grunde raus. Wer aber keinen Dauerbrenner von Children of Morta erwartet, macht für den Preis sicher nix verkehrt.

Infos

Termin:	20. November 2019
Sprache/Text:	Englisch/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Hersteller:	11 bit Studios
Entwickler:	Dead Mage
Preis:	ca. 22 Euro

Pro & Contra

- ✚ Eingängiges, präzises Hack & Slay
- ✚ Viele Zufallsereignisse
- ✚ Lokaler Koop (online kommt noch)
- ✚ Dichte Atmosphäre, gefühlvolle Story
- ✚ Stimmungsvoller (engl.) Erzähler
- ✚ Hübsch gepixelter Grafikstil, gute Musikuntermalung
- ➖ Nur eine Waffe pro Held, wenig Fähigkeiten
- ➖ Leveldesign auf Dauer eintönig
- ➖ Einfallslose Upgrade-Systeme
- ➖ Nix zu tun nach dem letzten Boss

Wertung

8/10

„Charmantes, motivierendes Rogue-like für bis zu zwei Spieler, leider ohne Langzeitspaß“

SUPER MONKEY BALL: BANANA BLITZ HD

Geschicklichkeit Knuffige Kulleräffchen in Knobelwelten.

Switch

Affen und Bananen sind ein Erfolgsrezept. Ein bisschen Klischee vielleicht, aber stimmt halt einfach! Das dachten sich auch die Macher von Super Monkey Ball. Die Geschichte hinter dem Affenabenteuer könnte simpler nicht sein: Nachdem es dem Bösewicht Captain Crabuchin per fliegendem Piratenschiff gelingt, eine einzigartige goldene Bananenstaude zu klauen, ist das Geschrei bei der Affenbande groß. Entschlossen machen sich die sechs süßen Äffchen auf den Weg, um die einzelnen Bruchstücke der Premium-Bananenstaude einzusammeln und dem Piratenfiesling die Leviten zu lesen. Die Handlung wirkt wie ein liebloser Aufhänger, um die haarigen Helden endlich in Aktion zu sehen, eine ernsthafte Motivation hinter dem bevorstehenden Spektakel sucht man vergebens. Das ist zwar schade, muss aber auch nichts Schlechtes bedeuten, lag der Fokus der Reihe doch ohnehin stets auf dem Gameplay selbst. Wie bereits die Vorgänger fackelt Super Monkey Ball: Banana Blitz HD also nicht lange und schmeißt den Spieler nach einem 50 Sekunden langen Intro direkt ins Spiel. Ähnlich zur Story bleibt auch das Spielprinzip äußerst minimalistisch. Wichtigstes Feature der Marke ist natürlich, dass die Äffchen ihre Abenteuer im maßgeschneiderten Gummiball angehen. Auf der Suche nach den verstreuten Bananenteilen müsst ihr verschiedenste Plattform-Levels passieren. Als absolviert gelten die Parcours mit dem Erreichen der Ziellinie. Die Levels sind in acht Welten mit jeweils zehn Stages eingeteilt, übersteht man diese ohne Continue, schaltet man zudem zwei weitere Geheim-Welten frei. Je nachdem, wie weit ihr im Spiel vorangeschritten seid, warten darin allerhand fiese Labyrinthe, Geschicklichkeitsspielchen, Fallen und umherwuselnde Viecher auf euch. Zusätzlich sind überall unzählige Bananen und Stauden verteilt, die euch Punkte und Level-ups verschaffen.

Boss-Battles und andere Features

Neben dem üblichen Gerolle führte der einstige Wii-Titel auch Boss-Kämpfe in die Super-Monkey-Ball-Reihe ein. Die riesigen Fieslinge trefft ihr immer in einer Art Boss-Arena an. In dieser gilt es auszuharren und die Schwachstellen der insgesamt acht Endgegner ausfindig zu machen. Zwar sind die Kämpfe gegen die Riesen nett gestaltet, so richtig in das restliche Szenario passen sie aber nicht. Obendrein stören sie den Spielfluss, da ihr nicht selten auch einfach mal teilnahmslos auf den Bildschirm glotzt, bis die lahme KI der Bosse endlich die nächste Attacke ausführt. Das ist uns übrigens auch beim Warten auf diverse Plattformen und Aufzüge aufgefallen – Stillstand allenthalben! In der Kampagne könnt ihr Kostüme, Strecken und Figuren für andere Modi freischalten. Bei diesen handelt es sich um den Gegen-die-Zeit-Modus, eine Art Speedrun-Challenge, diverse Minispiele und den Decathlon, sprich einen Marathon, in dem ihr alle Minispiele in Folge durchlauft. Zusätzlich könnt ihr eure Talente in Ranglisten mit Spielern aus aller Welt vergleichen. Umgehauen haben uns die zehn Minigames nicht wirklich. Sie wirken aufgesetzt und

Das Runde muss ins Runde: Am Anfang eures Abenteuers sind die Maps und die Zielgeraden noch relativ übersichtlich. Das ändert sich im Laufe des Spiels schnell.

In Banana Blitz HD gibt es, anders als in den Vorgängern, auch fiese Endgegner. Allerdings bringen die Bosskämpfe euren Affenball zum Stehen. Schade.

durch die variantenarme Steuerung lieblos und unfertig. Nur im Mini-Game Gefährliche Route, in dem man die haarigen Ballprofis aus der Draufsicht durch einige Levels steuert, sahen wir ein gewisses Potenzial, das aber letztlich doch verschenkt wurde.

Ballspaß mit Tücken

Viel gibt es bei der Steuerung der Affenbällchen nicht zu beachten. Lediglich zwei Tasten eures Controllers sind belegt: Mit dem linken Stick bewegt ihr euch schneller, langsamer, vorwärts, rückwärts, nach rechts und links und mit der A-Taste springt ihr auf oder über Hindernisse. Die Steuerung ist eigentlich simpel. Allerdings bewegt ihr genau genommen nicht eure Figur durch die Welt, sondern die ganze Welt um diese Figur herum. Ein eigenwilliger Ansatz, der erst einmal erlernt werden muss und deswegen aller Simplizität zum Trotz zu Startschwierigkeiten führt. Hinzu kommt, dass man gerade zu Beginn zu hastigen und überstürzten Manövern neigt, man versucht geradezu durch die Stages zu fliegen. Vielleicht ist es der Countdown, vielleicht ist es die treibende, teilweise technoide Musik, vielleicht ist es aber auch die Geschwindigkeitsangabe am unteren rechten Bildschirmrand, die danach schreit, gefälligst nicht zu trödeln. Schafft man es, sich von der künstlich generierten Eile zu lösen, lassen sich einige Passagen um einiges einfacher meistern. Interessant ist, dass es keine großen Beschränkungen oder unsichtbaren Wände auf den Maps gibt, was einige Alternativrouten ermöglicht. Auch wenn das Grundrezept des

Die Stages sind ziemlich komplex, teilweise sogar fies. Nehmt viel Geduld mit, denn in Super Monkey Ball: Banana Blitz HD werdet ihr nicht nur einmal festsitzen.

Affenschauspiels kein schlechtes ist und einige Passagen wirklich angenehm knifflig sind: Momente, in denen wir wirklich Spaß empfanden, gab es äußerst selten. Zu viele Dinge laufen einfach nicht ganz rund. Oft hatten wir das Gefühl, dass unsere Tastenbefehle nicht zuverlässig erkannt wurden. Zudem hapert es bezüglich des Balancings enorm: An manchen Stellen ist das Herumgekullere viel zu einfach, an anderen Stellen steigt der Schwierigkeitsgrad der Levels wiederum ins Unermessliche. Dadurch entsteht ein insgesamt sehr unausgewogenes Spielgefühl. Frustration ist somit ein Dauergast und insgesamt geht man eher genervt aus den Sessions. Wirklich auf die Palme gebracht hat uns aber die Kamera. Aus unerfindlichen Gründen lässt sich der Winkel nicht verändern. Klar, die Wii-Vorlage ist technisch nicht mehr taufrisch und auf den Controllern der Bewegungskonsole fehlte ein zweiter Analogstick. Fürs Remake hätte man hier aber ruhig eine frei drehbare Kamera einbauen können. An manchen Stellen ist es aufgrund der vermurksten und fixen Kamera nahezu unmöglich, zu planen, wie und wohin man springt, geschweige denn, wo man landet. Und so entpuppt sich die Kamera oft als der wahre Endgegner. Aber auch sonst gibt es Abstriche, die vor allem auf das Wegfallen der Bewegungssteuerung zurückzuführen sind. Warum diese nicht als optionale Steuerungsvariante angeboten wurde, ist nicht ganz klar, schließlich sind die Gyrosensoren der Switch jenen der Wii weit voraus. So aber musste für den Switch-Port nicht nur die komplette Steuerung überarbeitet werden, sondern es wurden auch zahlreiche Modi oder Level-Aspekte abgeändert oder weggelassen. Auch bei den Mini-Games wurde gekürzt, hatte das Original noch 40 Stück mehr in petto. Außerdem sind in der vergangenen Zeit die Rechte am originalen Soundtrack abgelaufen, weshalb Banana Blitz HD mit einer neuen, unserer Meinung nach weniger gelungenen Musikuntermalung daherkommt. Einer der wenigen Lichtblicke der HD-Neuinterpretation: die freischaltbare Figur Sonic.

Duncan Obenland

MEINUNG
Duncan Obenland

„Super Monkey Ball: Banana Blitz HD hat tiefe Wunden aus meiner Kindheit aufgerissen."

Kennt ihr noch diese hölzernen Murmellabyrinthe? Die fiesen Kullereien haben mich damals schon an meine nervlichen Grenzen gebracht und so ging es mir auch bei Super Monkey Ball. Ich schätze, rollende Dinge sind und bleiben für mich wohl einfach etwas Unberechenbares. Neben persönlichen Traumata ist aber auch das Gameplay daran schuld, dass ich mit dem Titel nicht warm geworden bin. Zwar bieten die insgesamt 100 Stages der Hauptstory einen ordentlichen und abwechslungsreichen Umfang, dennoch wollte vor allem aufgrund von Steuerungs- und Kameraproblemen kein richtiger Spaß aufkommen – da helfen auch die acht superknuffigen Äffchen nichts. Am Ball gehalten hat mich dann doch nur das eigene Ego, um zu Ende zu bringen, was man angefangen hat. Fans der Reihe können mit dem verschlimmbesserten Remake durchaus Freude haben, Zocker ohne Jump&Roll-Vorerfahrung machen wohl besser einen Bogen um den Titel.

Infos

Termin:	29. Oktober 2019
Sprache/Text:	–/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Ryu Ga Gotoku Studio
Preis:	ca. 35 Euro

Pro & Contra

- ✚ Viele Charaktere mit unterschiedlichen Eigenschaften
- ✚ Kurze Ladezeiten
- ✚ Teilweise super kniffelige Passagen
- ✚ Sonic the Hedgehog ist dabei!
- ➖ Portierung lässt 40 der ursprünglich 50 Mini-Games vermissen
- ➖ Stages wirken unausgeglichen
- ➖ Zu wenige Steuerungselemente
- ➖ Schreckliche Kameraführung
- ➖ Frustig

Wertung

5/10

„Umfangreiches Geschicklichkeitsspiel, doch Kameraprobleme führen zu Frust."

Zwar sind die Minispiele eine nette Abwechslung zu den fiesen Rätselpassagen, so richtigen Spaß brachte uns deren schwammiges Gameplay aber nicht.

Die miesen Kameraperspektiven haben uns wirklich am meisten den Spaß mit der Bananenbande verdorben. Genaue Sprünge sind nahezu unmöglich.

MAD GAMES TYCOON

Simulation Über Spiele schreiben ist nicht schwer, sie zu entwickeln aber sehr? In Mad Games Tycoon werdet ihr zum Kopf eines Game-Studios. Habt ihr das Zeug, Hits zu programmieren?

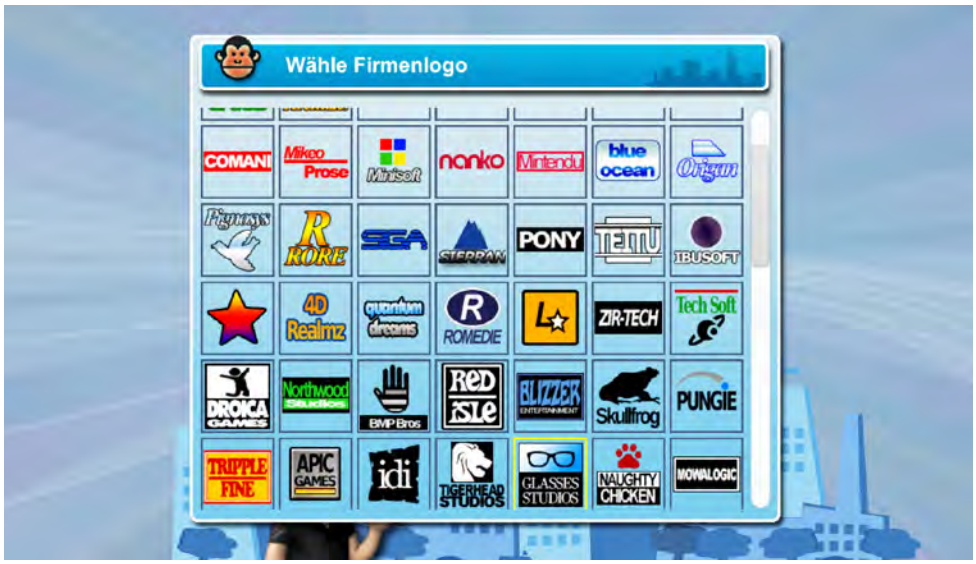
Unsere Mitarbeiter frieren. Aber wir haben keinen Platz für Heizungen in der winzigen Garage, in der unser erstes Spiel entsteht. Vielleicht haben wir uns damit übernommen, ein Triple-A-Actionspiel mit VR-Unterstützung, zerstörbaren Umgebungen, Mehrspielerfunktionen und der besten Optik, die man sich aktuell vorstellen kann, mit einem Team aus vier Leuten zu programmieren. Sieben Jahre brauchten unsere armen Entwickler-Knechte, wir haben in der Zwischenzeit die tragbare Konsole „Mimtendu DS“ kommen und gehen sehen, wir mussten einen Track aus dem Spiel entfernen, da er einem Chart-Hit zu stark ähnelte, inzwischen ist unsere Grafik auch gar nicht mehr so topaktuell, wie sie es in der Konzeptionierungsphase war. Sechsmal haben wir unser Spiel auf der örtlichen Messe präsentiert, circa 80.000 Fans warten sehnsüchtig auf den Release, beinahe drei Millionen Dollar hat uns der Titel gekostet. Immerhin: Ein Let’s Player stellte unser Spiel in der Beta-Phase vor, wodurch Hype entstand! Das konnte uns aber dann auch nicht mehr retten, denn nach Release sind die Kritiken verheerend. Die Presse zerreißt uns in der Luft, wir bekommen den Preis für das schlechteste Spiel des Jahres – immerhin verdienen wir dennoch etwa eine halbe Million Dollar mit unserem ambitionierten Mist. Gut möglich, dass es euch bei euren ersten Schritten in Mad Games Tycoon ähnlich ergeht, denn anders als etwa in Game Dev Story von Kairosoft geht es hier sehr viel komplexer zu.

Grafik aus der Mottenkiste

Trotz Sensibilisierung für die Sorgen eines kleinen Entwicklerteams müssen wir beim Test von Mad Games Tycoon konstatieren: Dieses Spiel ist wahrlich keine Schönheit. Die Grafik ist

Ja, das ist ein weiblicher Charakter. Die Modelle der Figuren verdienen keinen Schönheitspreis – allgemein wirkt die Optik arg veraltet und unattraktiv.

Eure Mitarbeiter haben Bedürfnisse. Ihr solltet ihnen Toiletten und einen Aufenthaltsraum bieten, damit sie sich auf der Arbeit wohlfühlen. Und Heizungen!



Erkennt ihr alle der verfremdeten Logos? Wenn ja, dann ist der Mad Games Tycoon vielleicht ein Spiel für euch.

antiquiert und unattraktiv, da hat das niedliche Game Dev Story die Nase vorne. Allerdings hat die nüchterne Präsentation wegen der dicken Staubschicht irgendwie auch ihren ganz eigenen Charme – halt ein bisschen wie ein Spiel, das von vier Leuten in einer Garage entwickelt wurde und denen der Inhalt wichtiger war als die Verpackung. Auch die Bedienung des (auch auf dem PC veröffentlichten) Mad Games Tycoon ist auf der Switch nicht ideal umgesetzt. Das Platzieren von Möbeln ist fummelig, beim Herumzittern stellt man schnell mal einen Einrichtungsgegenstand an den falschen Ort. Nicht schlimm, man kann es wieder ändern, aber es ist nervig. Auch die verschachtelten Menüs und das Manövrieren durch all die Optionen fühlt sich schwerfällig an. Ja, ein hartes Urteil, aber wenn man sich auf die Schwierigkeiten bei der Bedienung einstellt und Lust hat auf eine Gamestudio-Simulation, die mehr in die Tiefe geht, der ist bei diesem Spiel dennoch an der richtigen Adresse! Mit den hier gebotenen Optionen kann das Kairosoft-Spiel nicht mithalten. Ein Prügelspiel mit Mehrspielerunterstützung? Ein Strategiespiel zum Thema Superhelden-Feen? Wollt ihr euer Studio in den 80er-Jahren in Japan gründen? Oder eure Firma im Jahr 2010 in Deutschland starten? Entwickelt ihr auch eure eigene Konsole? Ihr solltet dabei stets eines im Hinterkopf behalten: Der Erfolg wird euch nicht in den Schoß fallen. Selbst auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad erfordert der Titel Konzentration, vorausschauendes Denken und Flexibilität. Eure hart erarbeitete Fanbasis kann schnell verschwinden, wenn ihr ein Spiel vergeigt. Und das kann auch einem mittelgroßen Studio das Genick brechen, denn wer nicht in aktuelle Technologien investiert und Geld ausgibt für Lizenzen, Engines und so weiter, verliert den Anschluss. Banken vergeben zwar Kredite, aber die Kohle muss man ja irgendwann auch zurückzahlen.

Eine echte Simulation

Anders als beim Bee Simulator, der den Begriff „Simulation“ im Namen trägt, aber spielerisch kaum Herausforderungen bietet, verbirgt sich hinter Mad Games Tycoon eine vollwertige, „echte“ Simulation voller Anspielungen auf die Videospielbranche. Im Vergleich mit der direkten Konkurrenz Game Dev Story ist Mad Games Tycoon sehr viel anspruchsvoller, komplexer und umfangreicher, es zieht optisch aber definitiv den Kürzeren – dabei ist Game Dev Story auch nicht unbedingt perfekt umgesetzt und bietet lediglich simple Pixelgrafik.

Katharina Pache

MEINUNG
Katharina Pache

„Guter Inhalt für Simulationsfans, Bedienung und Präsentation aber sind veraltet“

Die meiste Zeit beim Spielen von Mad Games Tycoon hatte ich einfach nur den Wunsch, es auf dem PC statt auf der Switch zu erleben. Mit Maus und Tastatur geht alles viel einfacher von der Hand. An den schlimmen Menüs und der archaischen Präsentation ändert das zwar nichts, aber bei Simulationen kann ich zumindest Letzteres verschmerzen. Anders als bei Game Dev Story habe ich null Bindung zu meinen hässlichen Angestellten aufgebaut, aber dadurch fiel es mir auch nicht so schwer, ein paar Mal wieder von vorne anzufangen, nachdem ich mal wieder in die roten Zahlen geschlittert bin. Notiz an Neulinge: Der Schwierigkeitsgrad „normal“ ist anfangs fordernd genug. Die letzte Stufe, „legendär“, war für mich nicht zu schaffen. Das liegt aber auch daran, dass hier alle Anschaffungen einfach viel teurer sind und die Angestellten langsamer arbeiten. Auch nicht schön für Einsteiger: Im Tutorial werden viele Details nicht oder nur vage erklärt. Wer Erfolg haben will, muss zwangsläufig herumprobieren und experimentieren. Nur, wenn ihr damit und mit der umständlichen Bedienung kein Problem habt, ist Mad Games Tycoon das richtige Spiel für euch.

Infos

Termin:	23. November 2019
Sprache/Text:	–/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Hersteller:	Toplitz Productions
Entwickler:	Eggcode
Preis:	ca. 40 Euro

Pro & Contra

- ✚ Komplex und umfangreich
- ✚ Bürogestaltung spielt auch eine Rolle
- ✚ Voller Anspielungen
- ✚ Viele Optionen
- ✖ Umständliche Bedienung mit zahlreichen Menüs
- ✖ Zittrige Steuerung
- ✖ Ungenügendes Tutorial
- ✖ Grafik und Sound beinahe amateurhaft

Wertung

6/10

„Komplexer als die Konkurrenz, aber auch hässlicher und umständlich zu bedienen“

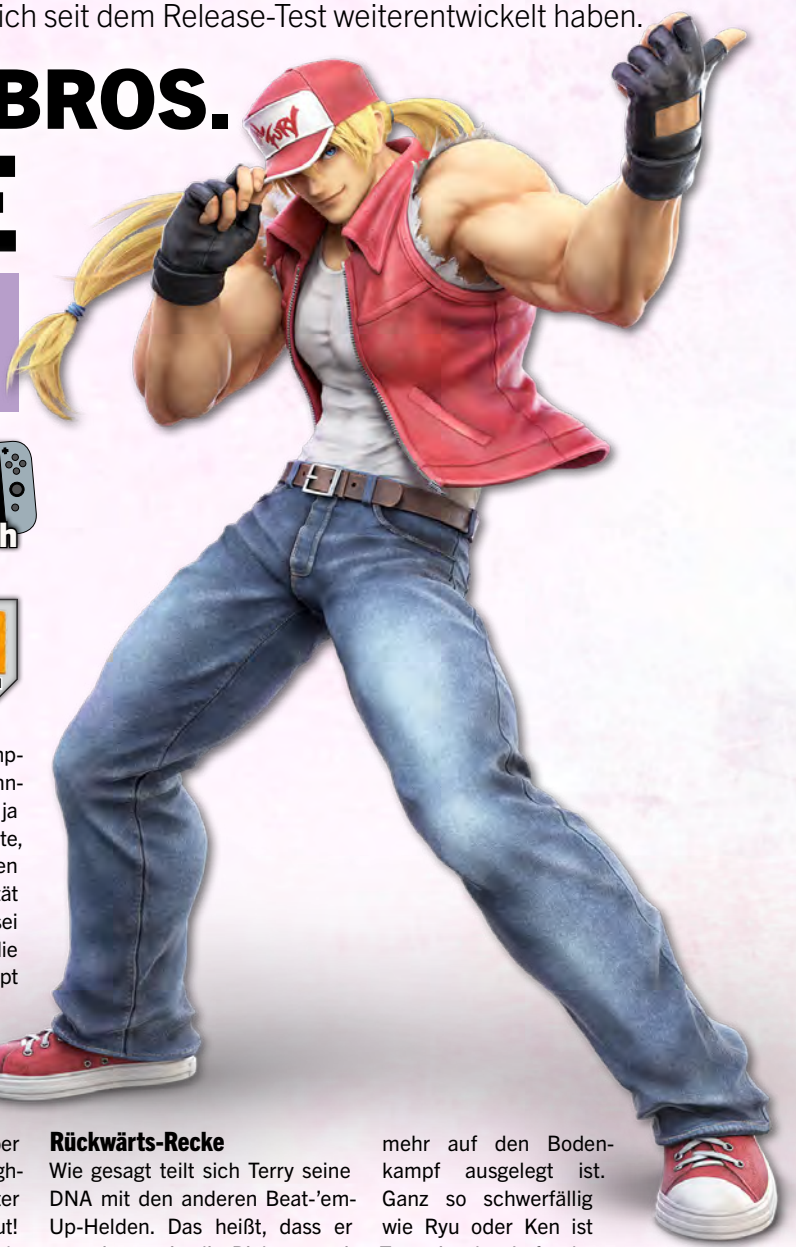
Viele tolle Kultgames sind in Garagen entstanden. In unserem Fall traf das bei diesem Spielstand jedoch nicht zu. Unser erster Titel war ein Flop!

Welche Features wollt ihr den Spielern in eurem Werk bieten? All die tollen Konzepte kosten nicht nur Geld, sondern auch Entwicklungszeit.

NACHSPIEL **Spielspaß über den Release hinaus:** Hier testen wir DLC-Inhalte und kehren zu Spielen zurück, die sich seit dem Release-Test weiterentwickelt haben.

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

DLC PACK 4



Beat 'em Up Terry Bogard dürfte der bisher unbekannteste DLC-Kämpfer in Ultimate sein. Den fehlenden Ruhm macht er aber durch seine tolle Gestaltung locker wett!

Switch

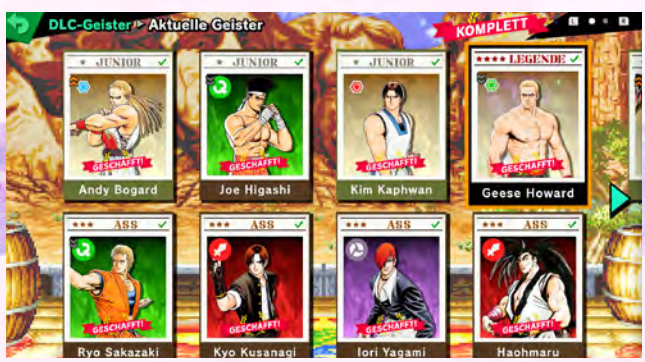
Nur als Download erhältlich!

Mit dem Release des vierten DLC-Pakets zu Super Smash Bros. Ultimate nähert sich die erste Riege an Bezahlinhalten für den Nintendoklopper langsam ihrem Ende. Nur ein Download-Recke steht noch aus, bevor die zweite Charge startet, von der wir noch nicht einmal wissen, wie viele Kämpfer sie umfassen wird! Der fünfte Heroe wird höchstwahrscheinlich im Rahmen der Video Game Awards 2019 am 12. Dezember und damit ein paar Tage zu spät für unser aktuelles Heft enthüllt. Wir wollen uns diesmal aber ohnehin noch auf DLC Nummer vier konzentrieren, welcher Terry Bogard aus der SNK-Kampfspielreihe Fatal Fury in den Mittelpunkt rückt. Terry wer? Während der Name Beat-'em-Up-Fans wohl ein Begriff sein dürfte, ist davon auszugehen, dass der muskulöse Blondschopf von all den bisherigen DLC-Kämpfern wohl trotzdem der unbekannteste ist. Aber Nintendo sagte ja schon zum Launch von Ultimate, dass die Wahl der DLC-Recken nicht aufgrund der Popularität getroffen würde. Stattdessen sei ausschlaggebend, wie gut die Figuren zum Gesamktkonzept passen würden. Mit Blick auf seine Kampfspielherkunft passt Terry also schon einmal definitiv zur restlichen Prüglerriege. Darüber hinaus bietet er aber im Vergleich zu ähnlichen Fightern wie Ryu aus Street Fighter oder Little Mac aus Punch-Out! genug Eigenständigkeit, um sich seinen Gastauftritt mehr als nur verdient zu haben!

Rückwärts-Recke

Wie gesagt teilt sich Terry seine DNA mit den anderen Beat-'em-Up-Helden. Das heißt, dass er etwa immer in die Richtung seines am nächsten befindlichen Opponenten schaut und generell mehr auf den Bodenkampf ausgelegt ist. Ganz so schwerfällig wie Ryu oder Ken ist Terry in der Luft aber nicht, was ihm mehr Allrounder-Talente verleiht. Mit A und

Terrys Ultrasmash sieht nett aus, unterscheidet sich aber nicht drastisch von dem, was man von vielen anderen Figuren kennt. Aber immerhin, er haut wirklich gut rein!



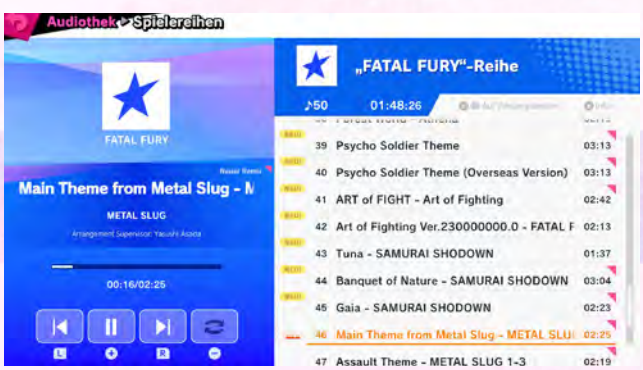
Wie bei den bisherigen DLC-Kämpfern erwarten uns auf einem speziellen Geisterbrett diverse Figuren aus der entsprechenden Serie, in diesem Fall eben aus Fatal Fury.

Das King-of-Fighters-Stadion ist ganz flach und um rauszufliegen, muss man durch die Barrieren am Rand geschleudert werden.

B führen wir wie üblich normale und Spezialattacken aus, die sich je nach Richtung und abhängig davon, wie lange wir den Knopf gedrückt halten, unterscheiden. Als Besonderheit bietet Terry anders als alle anderen Figuren unterschiedliche Angriffe, wenn wir mit B in oder entgegen seiner Blickrichtung angreifen. Der Kicksprung, den wir ausführen, wenn wir B nach hinten ausführen, ist nicht ganz einfach zu meistern, aber extrem effektiv und kann andere Figuren ganz schön kalt erwischen! Haben wir eine bestimme Menge Schaden genommen, haben wir zudem Zugriff auf zwei besonders mächtige Angriffe, die ordentlich Schaden bewirken. Etwas enttäuschend finden wir lediglich Terrys Ultra-Smash, der sich einfach als nett inszenierter, aber nicht sonderlich herausragender Punch präsentiert. Hier hätte man sich etwas Kreativeres einfallen lassen und etwa die verschiedenen SNK-Helden aus anderen Spielen wie Metal Slug einbinden können. Das ist aber nur eine kleine Kritik, denn prinzipiell fühlt es sich einfach gut an, mit Terry in die Schlacht zu ziehen! Während Figuren wie Banjo-Kazooie durch den Nostalgiefaktor überzeugen, gelingt Terry das schon alleine durch sein befriedigendes Moveset.

Flachland

Ebenfalls überzeugt hat uns Terrys Stage. Das King-of-Fighters-Stadion ist komplett flach und anders als bei den meisten anderen Arenen ist es nicht möglich, aus Versehen vom Rand zu fallen oder hinauszulaufen. Stattdessen ist die Stage auf beiden Seiten von unsichtbaren Barrieren beschränkt. Erst, wenn jemand genug Schaden genommen hat, ist es möglich, diese zu durchbrechen, indem wir den entsprechenden Kämpfer dagegenknallen. Eine coole Idee, welche dem Geschehen auf dem Schlachtfeld zusätzliche Bedeutung verleiht, zufällige Game Overs eliminiert und vor allem ein gänzlich neuer Ansatz in Super Smash Bros. Ultimate ist. Und abseits des Kampfgeschehens kann sich der DLC auch sehen lassen! Während wir bei den bisherigen Zusatzrecken nur eine Handvoll neuer Musiktücke spendiert bekamen, sind diesmal satte 50 Exemplare mit an Bord! Diese umfassen nicht nur Fatal Fury, sondern auch andere SNK-Reihen wie Metal Slug oder Psycho Soldier. Natürlich ebenfalls eingebaut wurde ein Pfad für Terry im Klassischen Modus. Hier muss er sich nacheinander gegen diverse Dreierteam beweisen, entsprechend seiner Genreherkunft in Stamina-Matches. Und zu guter Letzt dürfen wir auf einem neuen DLC-Geisterbrett gegen eine Handvoll Geister aus der Fatal-Fury-Reihe antreten. Mit Terry Bogard und den neuen Inhalten um ihn herum hat Nintendo bewiesen, dass maximale Prominenz nicht immer der wichtigste Faktor bei der Auswahl einer Figur sein muss oder auch sollte. Wir sind auf jeden Fall schwer von dem neuen Smash-Fighter begeistert und schon sehr gespannt auf den nächsten DLC! **Lukas Schmid**



In Sachen Musikauswahl war SNK sehr großzügig. 50 Stücke wandern im Rahmen des DLCs in den Player, nicht nur aus Fatal Fury, sondern aus diversen SNK-Reihen.

In bester Tag-Team-Manier stellen wir uns in Terrys Pfad im Klassischen Modus allerlei Dreierteams entgegen und Beat-'em-Up-typisch wird auf Staminakämpfe gesetzt.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Auch wenn ich mit Fatal Fury nichts verbinde, habe ich Terry Bogard ins Herz geschlossen."

Bisher habe ich jeder Enthüllung eines neuen Smash-DLC-Kämpfers entgegengefiebert. Erst mit der Quasi-Nintendo-Direct zu Terry Bogard erlebte meine Motivation einen Dämpfer und ich guckte mir das Video erst Tage später an. Bis ich selbst Super Smash Bros. Ultimate startete und mir die neuen Inhalte rund um den Fatal-Fury-Recken zu Gemüte führte, dauerte es noch einmal länger. Mein Interesse an der Vorlage tendiert einfach gegen null. Das hat sich auch nach dem Ausprobieren nicht geändert, allerdings bereue ich es jetzt doch ziemlich, nicht schon früher mit Terry losgelegt zu haben. Denn was mir an persönlicher Bindung bei ihm fehlt, macht er durch seine spielerischen Qualitäten locker wieder wett! Und auch seine Stage ist bezüglich ihrer Machart im Smash-Kosmos ziemlich einzigartig. Was das Kämpfen angeht, überzeugt er mich somit mehr als etwa der Auftritt von Banjo und Kazooie, denen ich dafür nostalgisch verbunden bin. Gerne mehr solcher Überraschungen, Nintendo!

Infos

Termin:	06. November 2019
Sprache/Text:	–/Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Sora Ltd./Bandai Namco
Preis:	ca. 6 Euro/ca. 25 Euro (Fighter's Pass)

Fazit

„Terry Bogarts Moveset und die interessante Stage erweitern den Kampfspaß kompetent."

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

ACTION

BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem

- **The Binding of Isaac: Afterbirth+** Wertung: 9 | Hersteller: Headup Games
- **Astral Chain** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Attack on Titan 2** Wertung: 8 | Hersteller: Koei Tecmo
- **Dead Cells** Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games
- **Dragon Ball Xenoverse 2** Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Fire Emblem Warriors** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Hyrule Warriors Definitive Edition** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Lego Marvel Super Heroes 2** Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Sine Mora EX** Wertung: 8 | Hersteller: THQ Nordic

ACTION-ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD
Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo
Ein echtes Meisterwerk, das spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt

- **The Legend of Zelda: Links's Awakening** Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Luigi's Mansion 3** Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Cave Story+** Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis/Headup Games
- **Children of Morta** Wertung: 8 | Hersteller: 11 bit Studios
- **L.A. Noire** Wertung: 8 | Hersteller: Rockstar
- **Lego City Undercover** Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Lego DC Super-Villains** Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Lego Die Unglaublichen** Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Moonlighter** Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

ADVENTURE

THE WALKING DEAD: THE FINAL SEASON
Wertung: 9 | Hersteller: Skybound Entertainm.
Ein Finale, das dieser Bezeichnung auch würdig ist. Ein toller Abschluss der Reihe!

- **Batman: The Telltale Series – Staffel 1** Wertung: 8 | Hersteller: Telltale Games
- **Flipping Death** Wertung: 8 | Hersteller: Zoink
- **Minecraft** Wertung: 8 | Hersteller: Mojang
- **Layton's Mystery Journey: Katrielle u.d.V.d.M.** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

STRATEGIE

FIRE EMBLEM: THREE HOUSES
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Umfangreich, komplex, durchweg sympathisch – ein tolles Strategie-Erlebnis!

- **Mario + Rabbids Kingdom Battle** Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft
- **Sid Meier's Civilization 6** Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games
- **Disgaea 1 Complete** Wertung: 8 | Hersteller: NIS America
- **Disgaea 5 Complete** Wertung: 8 | Hersteller: NIS America

RENNSPIEL

MARIO KART 8 DELUXE
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspieler sorgt

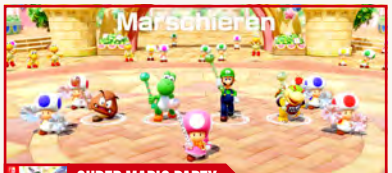
- **Crash Team Racing: Nitro-Fueled** Wertung: 8 | Hersteller: Activision
- **Gear Club Unlimited** Wertung: 8 | Hersteller: Microids
- **Gear Club Unlimited 2** Wertung: 8 | Hersteller: Microids
- **Team Sonic Racing** Wertung: 7 | Hersteller: Sega

JUMP & RUN

DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Abwechslungsreich, anspruchsvoll, atemberaubend, auch auf der Nintendo Switch

- **New Super Mario Bros. U Deluxe** Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Rayman Legends: Definitive Edition** Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft
- **Super Mario Maker 2** Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Super Mario Odyssey** Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Crash Bandicoot N. Sane Trilogy** Wertung: 8 | Hersteller: Activision
- **Kirby Star Allies** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **New Super Lucky's Tale** Wertung: 8 | Hersteller: PQube
- **Spyro Reignited Trilogy** Wertung: 8 | Hersteller: Activision
- **Trine 4: The Nightmare Prince** Wertung: 8 | Hersteller: Modus Games

GESCHICKLICHKEIT



SUPER MARIO PARTY
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
Wer auf Partyspiele steht, kommt an Super Mario Party nicht vorbei. Großer Spaß!

- **1-2-Switch** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Captain Toad: Treasure Tracker** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Just Dance 2017** Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Overcooked 2** Wertung: 8 | Hersteller: Team 17
- **Puyo Puyo Tetris** Wertung: 8 | Hersteller: Sega
- **Scribblenauts Showdown** Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive
- **Snipperclips Plus** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Sushi Striker: The Way of Sushido** Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Trials Rising** Wertung: 7 | Hersteller: Ubisoft

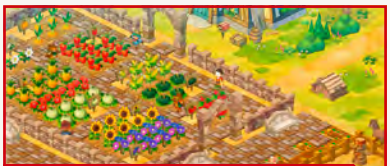
Just Dance 2020

Es darf wieder getanzt werden: Just Dance geht in die nächste Runde.

Der zehnte Teil der Just-Dance-Serie läutet das neue Jahrzehnt ein! Das Konzept ist dabei altbewährt, abermals tanzt ihr zu aktuellen Hits um die Wette. Mit dem Joy-Con (oder dem Smartphone) in der Hand ahmt ihr die gezeigten Choreographien nach und macht auf diese Art und Weise Punkte. Der Aufbau des ganzen Spiels ähnelt dem Vorgänger vom letzten Jahr stark, neu hinzugekommen ist lediglich der All-Stars-Modus, bei dem ihr quasi die letzten zehn Jahre der Reihe als Busrundreise erlebt. Ihr tanzt dabei zu jeweils einem Song aus dem entsprechenden Serienteil. Von Haus aus sind 40 Tracks im Spiel enthalten (einen schaltet ihr frei, wenn ihr den All-Stars-Modus absolviert habt), durch Zugriff auf den kostenpflichtigen Service Just Dance Unlimited wächst der Liederkatalog auf mehr als 400 Songs an. Für ein Jahr kostet der Zugang 24,99 Euro, beim Kauf des Spiels ist immerhin ein Monat kostenlos dabei.

Katharina Pache

SIMULATION



DORAEMON STORY OF SEASONS
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
Ach, ist das schön: Entspannende Farming-Simulation in Aquarelloptik und mit Doraemon.

Landwirtschafts-simulator Switch Edition
Wertung: 7 | Hersteller: Astragon Software

This War of Mine Complete Edition
Wertung: 7 | Hersteller: 11 Bit Studios

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS.
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Nintendo greift in die Vollen und liefert einen Titel ab, den man noch in Jahren spielen wird.

ARMS
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Dragon Ball Fighter Z
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

My Hero One's Justice
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken DX
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Street Fighter 30th Anniversary Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Ultra Street Fighter 2: The Final Challengers
Wertung: 7 | Hersteller: Nintendo/Capcom

SPORTSPIEL

NBA 2K18
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games
Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zum Besten der Switch zählt

Rocket League
Wertung: 9 | Hersteller: Psyonix

FIFA 18
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

FIFA 19
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Mario Tennis Aces
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Ring Fit Adventure
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Mario & Sonic b. d. O. Spielen Tokyo 2020
Wertung: 7 | Hersteller: Sega

SHOOTER

SPLATOON 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
Wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für alle Altersklassen

Doom
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Overwatch: Legendary Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Activision Blizzard

ROLLENSPIEL

DIABLO 3: ETERNAL COLLECTION
Wertung: 9 | Hersteller: Blizzard Ent.
Auch auf Switch beweist Diablo 3, dass es ein extrem unterhaltsamer Dauerbrenner ist.

Dragon Quest 11 S: Streiter des Schicksals
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 12: The Zodiac Age
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Octopath Traveler
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Witcher 3: Wild Hunt – Complete Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Bandai Namco

Xenoblade Chronicles 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Collection of Mana
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Dark Souls Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Darkest Dungeon: Ancestral Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Merge Games

Dragon Quest Builders 2
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pokémon: Let's Go, Pikachu! & Let's Go, Evoli!
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pokémon Schwert & Pokémon Schild
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Willkommen bei den digitalen Highlights auf der Switch: Viele der besten Spiele für Switch sind ausschließlich im eShop erhältlich. Hier sind sie aufgelistet!

ACTION

FULL METAL FURIES
Wertung: 9 | Hersteller: Cellar Door Games
Grandiose Action, die vor allem im Koop so richtig viel Laune macht

- **Azure Striker Gunvolt: Striker Pack** – Wertung: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Battle Chef Brigade** – Wertung: 8 | Hersteller: Cartoon Network
- **Bayonetta** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Blazing Chrome** – Wertung: 8 | Hersteller: The Arcade Crew
- **Danmaku Unlimited 3** – Wertung: 8 | Hersteller: Doragon
- **Gonner** – Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury
- **Guacamelee! 2** – Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios
- **Hotline Miami Collection** – Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital
- **My Friend Pedro** – Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital
- **Outlast 2** – Wertung: 8 | Hersteller: Red Barrels Games
- **Pac-Man Championship Edition 2 Plus** – Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Rogue Legacy** – Wertung: 8 | Hersteller: Cellar Door Games
- **Superhot** – Wertung: 8 | Hersteller: Superhot Team
- **Super Hydorah** – Wertung: 8 | Hersteller: Aylight

RENNSPIEL

FAST RMX
Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en
Bleifuß habt ihr? Einen stählernen Willen auch? Dann holt euch Fast RMX!

- **Asphalt 9 Legends** – Wertung: 8 | Hersteller: Gameloft
- **Riptide GP Renegade** – Wertung: 8 | Hersteller: Vector Unit
- **Beach Buggy Racing** – Wertung: 7 | Hersteller: Vector Unit
- **Vroom in the Nightsky** – Wertung: 3 | Hersteller: Poisoft

ACTION-ADVENTURE

HOLLOW KNIGHT
Wertung: 9 | Hersteller: Team Cherry
Fordernd und motivierend: Hollow Knight ist eines der derzeit besten 2D-Abenteuer!

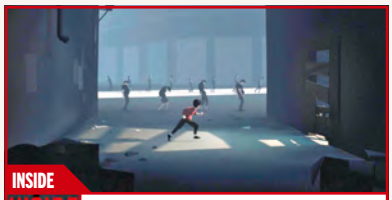
- **Hyper Light Drifter – Special Edition** – Wertung: 9 | Hersteller: Abylight
- **Iconoclasts** – Wertung: 9 | Hersteller: Brifrost Entertainment
- **Okami HD** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Axiom Verge** – Wertung: 8 | Hersteller: Thomas Happ Games
- **Broforce** – Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital
- **Cadence of Hyrule** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Monster Boy und das Verfluchte Königreich** – Wertung: 8 | Hersteller: FDG Entertainment
- **Resident Evil 2 Revelations** – Wertung: 8 | Hersteller: Capcom
- **Severed** – Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

STRATEGIE

INTO THE BREACH
Wertung: 9 | Hersteller: Subset Games
Taktisch anspruchsvoll und unheimlich motivierend. Ein Indie-Highlight 2018!

- **World of Goo** – Wertung: 9 | Hersteller: Tomorrow Corporation
- **The Banner Saga 3** – Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil
- **Ironcast** – Wertung: 8 | Hersteller: Ripstone
- **Kingdom Two Crowns** – Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury
- **Slay the Spire** – Wertung: 8 | Hersteller: Humble Bundle
- **Steamworld Heist: Ultimate Edition** – Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Wargroove** – Wertung: 8 | Hersteller: Chucklefish
- **World Conqueror X** – Wertung: 8 | Hersteller: Circle Entertainment
- **Automachef** – Wertung: 7 | Hersteller: Team17 Digital

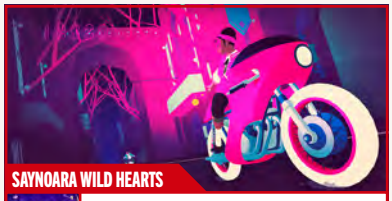
ADVENTURE



INSIDE
Wertung: 9 | Hersteller: Playdead
Dieses zeitlose Indie-Kunstwerk sollte man trotz des hohen Kaufpreises gespielt haben.

- **Brothers: A Tale of Two Sons** – Wertung: 9 | Hersteller: 505 Games
- **The Lion's Song** – Wertung: 9 | Hersteller: Mi'pu'mi Games
- **Yoku's Island Express** – Wertung: 9 | Hersteller: Team 17
- **Gris** – Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital
- **Untitled Goose Game** – Wertung: 8 | Hersteller: Panic
- **Valiant Hearts: The Great War** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

MUSIKSPIEL



SAYNOARA WILD HEARTS
Wertung: 9 | Hersteller: Annapurna Games
Ein außergewöhnliches Musikspiel mit ganz viel Charme, Stil und tollem Gameplay

- **Floor Kids** – Wertung: 8 | Hersteller: Merj Media
- **Deemo** – Wertung: 8 | Hersteller: Flyhigh Works

ROLLENSPIEL

UNDERTALE
Wertung: 8 | Hersteller: Toby Fox
Undertale zeigt, dass eine gute Story besser altert als die schönste Grafik.

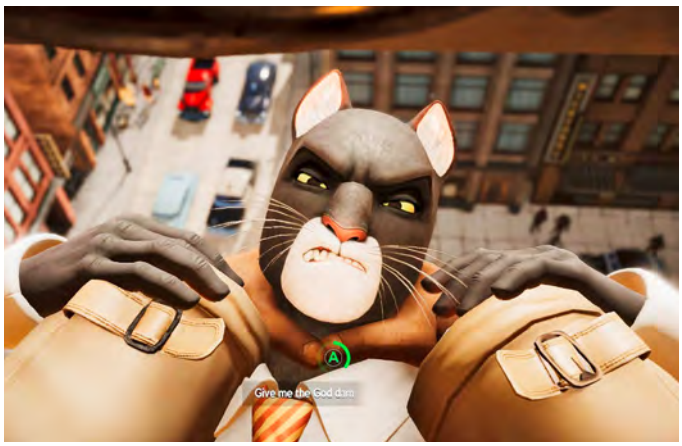
- **Child of Light Ultimate Edition** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Pillars of Eternity: Complete Edition** – Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil
- **Salt and Sanctuary** – Wertung: 8 | Hersteller: Sky Studios
- **World of Final Fantasy Maxima** – Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Blacksad: Under the Skin

Schwarze Katzen bringen Pech? Das werden wir in der nächsten Ausgabe prüfen!

Inzwischen liegt die Testfassung des Adventures rund um den Katzendetektiv John Blacksad zwar bei uns auf dem Schreibtisch, aber uns fehlte die Zeit, um das Spiel noch in dieser Ausgabe zu testen. Im nächsten Heft wird er zu seinem Ruhm kommen, versprochen! Deshalb hier zunächst die Eckpunkte: Das Abenteuer von Microids basiert auf der gleichnamigen Noir-Comic-Reihe, in der Detektiv Blacksad Kriminalfälle aufklärt. Die Handlung des Spiels wurde aber extra für das Adventure verfasst, Vorkenntnisse zu Welt und Figuren sind also nicht nötig. Ihr geht dem Verschwinden des Inhabers eines Boxclubs auf den Grund und ermittelt im Unterwelt-Milieu – da geht es auch mal rauer zu, neben Zeugenbefragungen müsst ihr eure Schlagfertigkeit auch in Auseinandersetzungen mit Hilfe von Quick-Time-Events beweisen. Wie gut der interaktive Krimi mit den tierischen Darstellern auf Nintendo Switch unterhält, lest ihr in der N-ZONE 02/2020.

Katharina Pache



SPORTSPIEL

GOLFSTORY
Wertung: 8 | Hersteller: Sidebar Games
Ebenso sympathischer wie witziger Mix aus Golf-Spiel und 2D-Rollenspiel

Infinite Minigolf
Wertung: 8 | Hersteller: Zen Studios

Windjammers
Wertung: 7 | Hersteller: Dotemu

NBA Playgrounds – Enhanced Edition
Wertung: 6 | Hersteller: Saber Interactive

-
Wertung: - | Hersteller: -

SIMULATION

STARDEW VALLEY
Wertung: 9 | Hersteller: Chucklefish
Vergesst euren echten Job und werdet lieber virtueller Farmer in Stardew Valley!

Bridge Constructor Portal
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Football Manager 2019 Touch
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Human Resource Machine
Wertung: 8 | Hersteller: Tomorrow Corporation

Of Mice and Sand Revised
Wertung: 7 | Hersteller: Arc System Works

GESCHICKLICHKEIT

BABA IS YOU
Wertung: 9 | Hersteller: Hempuli
Herausforderndes Puzzle-Spiel, das richtig viel aus seiner cleveren Spielidee rausholt

Thumper
Wertung: 9 | Hersteller: Drool

Crypt of the Necrodancer
Wertung: 8 | Herst eller: Brace Yourself Games

Death Squared
Wertung: 8 | Hersteller: SMG Studio

Freedom Planet
Wertung: 8 | Hersteller: Marvelous Europe

Katamari Damacy Reroll
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Overcooked: Special Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Picross S2
Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter Corporation

Semblance
Wertung: 8 | Hersteller: Nyamakop

Sonic Mania
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Tetris 99
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tied Together
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Typoman
Wertung: 8 | Hersteller: Wales Interactive

Namco Museum
Wertung: 7 | Hersteller: Bandai Namco

The Stretchers
Wertung: 7 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

SHOVEL KNIGHT: TREASURE TROVE
Wertung: 9 | Hersteller: Yacht Club Games
Nicht nur für Retro-Fans: Das Shovel-Knight-Gesamtpaket bietet für jeden etwas!

Celeste
Wertung: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.

Shantae and the Pirate's Curse
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Shantae: Half-Genie Hero
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Super Meat Boy
Wertung: 9 | Hersteller: Blitworks

The End Is Nigh
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis

Flinthook
Wertung: 8 | Hersteller: Tribute Games

Fox N Forests
Wertung: 8 | Hersteller: Bonus Level Entertain.

Light Fall
Wertung: 8 | Hersteller: Bishop Games

Mega Man 11
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Mega Man X Legacy Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Mighty Gunvolt Burst
Wertung: 8 | Hersteller: Inti Creates

Octahedron
Wertung: 8 | Hersteller: Demimonde

Yooka-Laylee
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Arcade Archives Mario Bros.
Wertung: 7 | Hersteller: Hamster

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION & ACTION-ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, dabei aber noch besser als jemals zuvor: ein Meisterwerk!

- **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D** – Wertung: 9 | Hersteller: Konami
- **Metroid: Samus Returns** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Resident Evil Revelations** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Ace Combat Assault Horizon Legacy+** – Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Kid Icarus: Uprising** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Lego City Undercover: The Chase Begins** – Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Ent.
- **Skylanders Giants** – Wertung: 8 | Hersteller: Activision
- **Star Fox 64 3D** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Mindestens so wertvoll wie 9.999 Rubine: Klar einer der besten 3DS-Titel!

- **Luigi's Mansion** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Luigi's Mansion 2** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Professor Layton und die Maske der Wunder** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Super Pokémon Rumble** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Zero Escape: Virtue's Last Reward** – Wertung: 9 | Hersteller: Rising Star Games
- **Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate** – Wertung: 8 | Hersteller: Konami
- **Layton's Mystery Journey: Katrielle und die …** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. FÜR NINTENDO 3DS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

- **Dead or Alive: Dimensions** – Wertung: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Super Street Fighter IV 3D Edition** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Dragon Ball Z: Extreme Butoden** – Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco
- **Tekken 3D Prime Edition** – Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

GESCHICKLICHKEIT

PICROSS 3D: ROUND 2

Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Eine echt gehaltvolle Glücksnuss für anspruchsvolle Rätselknacker

- **Captain Toad: Treasure Tracker** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Crush 3D** – Wertung: 8 | Hersteller: Sega
- **Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirn-Jogging** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Mario Party: Star Rush** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Rabbids Rumble** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Super Monkey Ball 3D** – Wertung: 8 | Hersteller: Sega
- **Tetris Ultimate** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Ultimate NES Remix** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Warioware Gold** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Motivierender Hüpf-Altmeister mit Gameplay vom Feinsten und spaßigem Koop

- **Donkey Kong Country Returns 3D** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Sonic Generations** – Wertung: 9 | Hersteller: Sega
- **Super Mario 3D Land** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Kirby Planet Robobot** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Kirby: Triple Deluxe** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Poochy & Yoshi's Woolly World** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Rayman Origins** – Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft
- **Super Mario Maker** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Yoshi's New Island** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

POKÉMON X UND Y

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen X und Y zu sehr guten Pokémon-Spielen!

- **Bravely Default** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Bravely Second End Layer** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Dragon Quest 8: Die Reise des verw. Königs** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan** – Wertung: 9 | Hersteller: NIS America
- **Etrian Odyssey 5: Beyond the Myth** – Wertung: 9 | Hersteller: Atlus
- **Fantasy Life** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Mario & Luigi: Abenteuer Bowser + Bow. Jr.s Rei.** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Mario & Luigi: Paper Jam Bros.** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Persona Q: Shadow of the Labyrinth** – Wertung: 9 | Hersteller: Atlus
- **Pokémon Ultrasonne & Ultramond** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Shin Megami Tensei 4 Apocalypse** – Wertung: 9 | Hersteller: Atlus
- **Yo-kai Watch 2: Geistige Geister** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Yo-kai Watch 3** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

RAYMAN ORIGINS

Immer noch ein großer Hüpfspaß: Rayman Origins bezaubert mit handgezeichneter Optik, toller Spielbarkeit (auch im Koop-Modus), mitreißender Musik und viel Humor. Ein Klassiker!

MUSIKSPIEL

HATSUNE MIKU: PROJECT MIRAI DX

Wertung: 9 | Hersteller: Sega

Hatsune Miku holt einmal richtig Luft – und pustet die Konkurrenz vom 3DS.

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Rhythm Paradise Megamix
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Theatrhythm Final Fantasy
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

STRATEGIE

FIRE EMBLEM FATES

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Die dreiteilige Fantasy ist nicht nur für eingefleischte Strategen ein riesiger Spaß.

Fire Emblem: Awakening
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Code Name S.T.E.A.M.
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

RENN- & SPORTSPIEL

MARIO KART 7

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Online-Modus trifft perfekte Balance und Steuerung.

Mario Golf: World Tour
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Mario Sports Superstars
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Pro Evolution Soccer 2011 3D
Wertung: 9 | Hersteller: Konami

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Wertung: 9 | Hersteller: Sega

F1 2011
Wertung: 8 | Hersteller: Codemasters

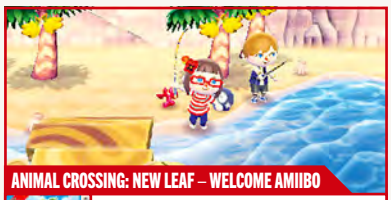
FIFA 12
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Mario & Sonic b. d. Olympischen Spielen: Rio 2016
Wertung: 7 | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis Open
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Ridge Racer 3D
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

SIMULATION



ANIMAL CROSSING: NEW LEAF – WELCOME AMIIBO

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein Highlight für Simulationsspieler und dank des Updates sogar noch besser

Tomodachi Life
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Happy Home Designer
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Harvest Moon: A New Beginning
Wertung: 8 | Hersteller: Natsume

Harvest Moon 3D: Geschichten zweier Städte
Wertung: 8 | Hersteller: Rising Star Games

Nintendogs + Cats
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pilotwings Resort
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pinball Hall of Fame 3D: The Williams Collection
Wertung: 8 | Hersteller: dtp Entertainment

Story of Seaons
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Story of Seaons: Trio of Towns
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

MY TWO COINS

In Deutschland haben wir eine fantastische Videospielkultur. In der Politik kommt das oft nur schleppend an. Jetzt gibt es aber endlich mal zwei schöne Updates zu vermelden!

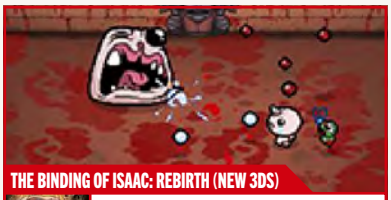
Hurra, gute Nachrichten! Wenn ihr euch noch an meine Kolumnen der letzten Monate erinnert, wisst ihr vielleicht, dass ich mich hier lautstark (und mit Recht) über zwei Entscheidungen aus der Politik beschwert habe. Das erste Mal grummeln lassen hat mich der Plan des Bundestages, die Computerspielförderung zu streichen. Hier haben sich die Akteure quasi auf dem letzten Meter doch noch einmal umentschieden. Mit dem unlängst verabschiedeten Bundeshaushalt 2020 wurden dem Bundesministerium für Verkehr und Digitale Infrastruktur insgesamt Mittel für die „Computerspiel-Förderung des Bundes" von 50 Millionen Euro pro Jahr bewilligt. Und das wohlgemerkt bis ins Jahr 2023. In den nächsten vier Jahren investiert der Bund also satte 200 Millionen Euro zusätzlich zu den 50 Millionen Euro, die hier schon 2019 geflossen sind. Man will mit diesem schönen Geldsack verhindern, dass die deutsche Videospielentwicklung hinter der internationalen Konkurrenz zurückfällt – eine gute Entscheidung, meine ich: Die Gamesindustrie ist eine der wichtigsten Unterhaltungsbranchen der Welt, da sollten wir als Nation mit am Ball bleiben. Auch der deutsche Computerspielpreis darf sich freuen, dessen Preisgeldvolumen von unterm Strich 590.000 Euro wird in Zukunft ebenfalls allein vom Bund getragen.

Konzentriert digital

Noch wesentlich überraschender fand ich aber den kompletten Richtungswechsel beim Thema Digitalministerium. Ihr erinnert euch: Die Idee eines Fachbereichs des Bundes, der sich in Zukunft um alle digitalen Themen des politischen Alltags kümmern soll, wurde von den Parteien (und dieser Kolumne) erst vor Kurzem angesprochen. Das Ergebnis damals: „Nee, brauchen wir nicht." Einige Zeit später dann die absolute Kehrtwende: Jetzt soll doch ein Digitalministerium aufgebaut werden, im Idealfall sogar noch vor der Bundestagswahl 2021. Gut so, denn wir brauchen dringend einen solchen Fachbereich. Nicht nur ist es ein Schmarrn, dass Fördertöpfe für die deutsche Computerspielindustrie beim Verkehrs(!)ministerium liegen. Auch der Flickenteppich der mobilen Dateninfrastruktur und der immer noch schleppenden Glasfaser-/Hochgeschwindigkeitskabelnetze erweist sich mittlerweile im EU-Vergleich als echtes Entwicklungshindernis. Da heißt es jetzt für uns alle: am Ball bleiben, damit es nicht nur bei einem Vorhaben bleibt.

Nintendos Kleiner ganz groß: Auch für Nintendos Dual-Screen-Handheld schlummern viele tolle Spiele verborgen im Nintendo eShop. Diese Games solltet ihr kennen!

ACTION



THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH (NEW 3DS)

Wertung: 9 | Hersteller: Nicalis

Ihr mögt Rogue-Spiele und schwarzen Humor? Dann schlagt auf jeden Fall zu!

- **Mighty Switch Force** – Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward
- **3D Fantasy Zone** – Wertung: 8 | Hersteller: Sega
- **Azure Striker Gunvolt 2** – Wertung: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Fractured Soul** – Wertung: 8 | Hersteller: Endgame Studios
- **Mutant Mudds** – Wertung: 8 | Hersteller: Renegade Kid
- **Noitu Love: Devolution** – Wertung: 8 | Hersteller: Konjak
- **Retro City Rampage: DX** – Wertung: 8 | Hersteller: Vblank Entertainment
- **Sadame** – Wertung: 8 | Hersteller: Rising Star Games
- **Blaster Master Zero** – Wertung: 7 | Hersteller: Inti Creates

GESCHICKLICHKEIT

FALLBLOX

Wertung: 9 | Hersteller: Intelligent Systems

Dank des intelligenten Spielsystems eine echte Puzzleperle für euren Download

- **VVVVVV** – Wertung: 9 | Hersteller: Nicalis
- **Art of Balance Touch** – Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en
- **Boxboy!** – Wertung: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Boxboxboy!** – Wertung: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Bye-bye Boxboy!** – Wertung: 8 | Hersteller: HAL Laboratory
- **Mario and Donkey Kong: Minis on the Move** – Wertung: 8| Hersteller: Nintendo
- **Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Ollioli** – Wertung: 8 | Hersteller: Roll7
- **Picross e8** – Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter

ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY – SPIRIT OF JUSTICE

Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Phoenix und Co. können es nach wie vor – eine würdige Fortsetzung der Reihe.

- **Ace Attorney Trilogy** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Shantae and the Pirate's Curse** – Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward
- **Apollo Justice: Ace Attorney** – Wertung: 8 | Hersteller: Capcom
- **Attack of the Friday Monsters** – Wertung: 8 | Hersteller: Level-5
- **Corpse Party** – Wertung: 8 | Hersteller: XSEED Games
- **Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies** – Wertung: 8 | Hersteller: Capcom
- **Quiet, please!** – Wertung: 8 | Hersteller: Nostatic Software
- **Severed** – Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios
- **Steamworld Dig** – Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Terraria** – Wertung: 8 | Hersteller: Re-Logic
- **Zero Time Dilemma** – Wertung: 8 | Hersteller: Aksys Games
- **Aeternoblade** – Wertung: 7 | Hersteller: Corecell Technology
- **Elliot Quest** – Wertung: 7 | Hersteller: Playeveryware
- **The Starship Damrey** – Wertung: 7 | Hersteller: Level-5

ROLLENSPIEL

RUNE FACTORY 4

Wertung: 9 | Hersteller: XSEED Games

Aufgrund sinnvoll ausgebauter Features der beste Teil der gesamten Reihe

- **Crimson Shroud** – Wertung: 9 | Hersteller: Level-5
- **The Denpa Man: They Came By Wave** – Wertung: 9 | Hersteller: Genius Sonority
- **Ambition of the Slimes** – Wertung: 8 | Hersteller: Circle Entertainment
- **Lord of Magna: Maiden Heaven** – Wertung: 8 | Hersteller: XSEED Games

JUMP & RUN

CAVE STORY

Wertung: 9 | Hersteller: Nicalis

Wer den Titel bisher noch nicht gekauft hat, der bekommt hier eine klasse Packung!

- **Cursed Castilla** – Wertung: 8 | Hersteller: Abylight
- **Mighty Gunvolt Burst** – Wertung: 8 | Hersteller: Inti Creates
- **Runbow Pocket (New 3DS)** – Wertung: 8 | Hersteller: 13AM Games
- **Sayonara Umiharakawase** – Wertung: 8 | Hersteller: Agatsuma Entertainment

STRATEGIE

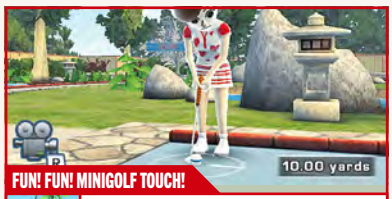
POCKET CARD JOCKEY

Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Was nach einer schrägen Kombination klingt, entpuppt sich als witzig und originell!

- **Mercenaries Saga 3** – Wertung: 8 | Hersteller: RideonJapan, Inc.
- **Nintendo Pocket Football Club** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Steamworld Heist** – Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form
- **Wizard Defenders** – Wertung: 8 | Hersteller: Teyon

SPORT- & RENNSPIEL



FUN! FUN! MINIGOLF TOUCH!

Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en

Rundum gutes, kreatives und schön designtes Minigolf ohne große 3DS-Ansprüche

- **Airace Speed** – Wertung: 7 | Hersteller: QuebicGames
- **Gotcha Racing** – Wertung: 7 | Hersteller: Arc System Works
- **Speedx 3D Hyper Edition** – Wertung: 7 | Hersteller: Gamelion Studios
- **Family Bowling 3D** – Wertung: 5 | Hersteller: Arc System Works

Retro für unterwegs: Die Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS ist nicht zu verachten – das sind die Highlights.

JUMP & RUN

SUPER MARIO WORLD (NEW 3DS)

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Wie kann ein Spiel nach dem 200. Durchgang noch so gut sein? Ein zeitloses Meisterwerk!

- **Mega Man X (New 3DS)** – Wertung: 10 | Hersteller: Capcom
- **Super Mario Bros. 3** – Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo
- **3D Sonic the Hedgehog 2** – Wertung: 9 | Hersteller: Sega
- **Demon's Crest (New 3DS)** – Wertung: 9 | Hersteller: Capcom
- **Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Q. (New 3DS)** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Super Mario Land 2: Six Golden Coins** – Wertung: 9 | Hersteller:Nintendo

ACTION

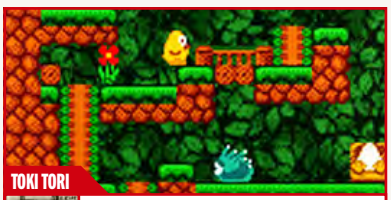
SUPER CASTLEVANIA IV (NEW 3DS)

Wertung: 9 | Hersteller: Konami

Fantastische Grafik, forderndes Spieldesign und schier endlos viel Dauerspaß

- **3D Gunstar Heroes** – Wertung: 9 | Hersteller: Sega
- **Blaster Master** – Wertung: 9 | Hersteller: Sunsoft
- **Contra 3: The Alien Wars** – Wertung: 9 | Hersteller: Konami
- **Ninja Gaiden 2: The Dark Sword of Chaos** – Wertung: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom** – Wertung: 9 | Hersteller: Tecmo Koei
- **Shinobi** – Wertung: 8 | Hersteller: Sega

GESCHICKLICHKEIT



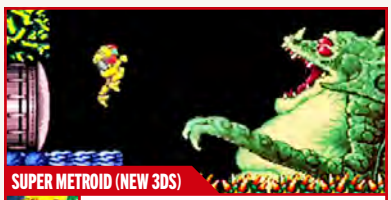
TOKI TORI

Wertung: 9 | Hersteller: Two Tribes

In diesem GBC-Klassier knobelt ihr euch mit dem gelben Küken Toki Tori durch Rätsel.

- **Donkey Kong** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Lock'n Chase** – Wertung: 8 | Hersteller: Data East
- **Mario's Super Picross (New 3DS)** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo
- **Pilotwings (New 3DS)** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE & ADVENTURE



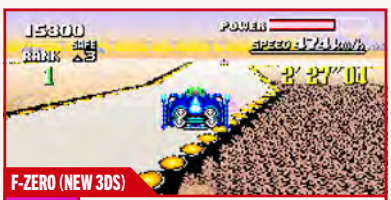
SUPER METROID (NEW 3DS)

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Auf dem New 3DS ist die Steuerung nicht ganz so griffig wie im Original. Trotzdem genial!

- **The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)** – Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo
- **Castlevania 3: Dracula's Curse** – Wertung: 9 | Hersteller: Konami
- **The Legend of Zelda: Link's Awakening DX** – Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo
- **Metroid 2: Return of Samus** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

SPORT- & RENNSPIEL



F-ZERO (NEW 3DS)

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Schade ist einzig und allein, dass F-Zero nur einen Singleplayer-Modus unterstützt.

- **3D Out Run** – Wertung: 9 | Hersteller: Sega
- **Super Mario Kart (New 3DS)** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

POKÉMON GOLD & SILBER

Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Die zweite Pokémon-Generation ist besser gealtert als die erste und einen Blick wert.

- **Breath of Fire 2 (New 3DS)** – Wertung: 8 | Hersteller: Capcom
- **Pokémon Kristall** – Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

RETRORÄTSELN

Eine korrekte Zuschrift. Eine einzige korrekte Zuschrift hat unseren Plan versaut! Alex Reichl aus Kaufbeuren hatte die richtige Idee zum Retrorätsel: Gesucht war Soma.

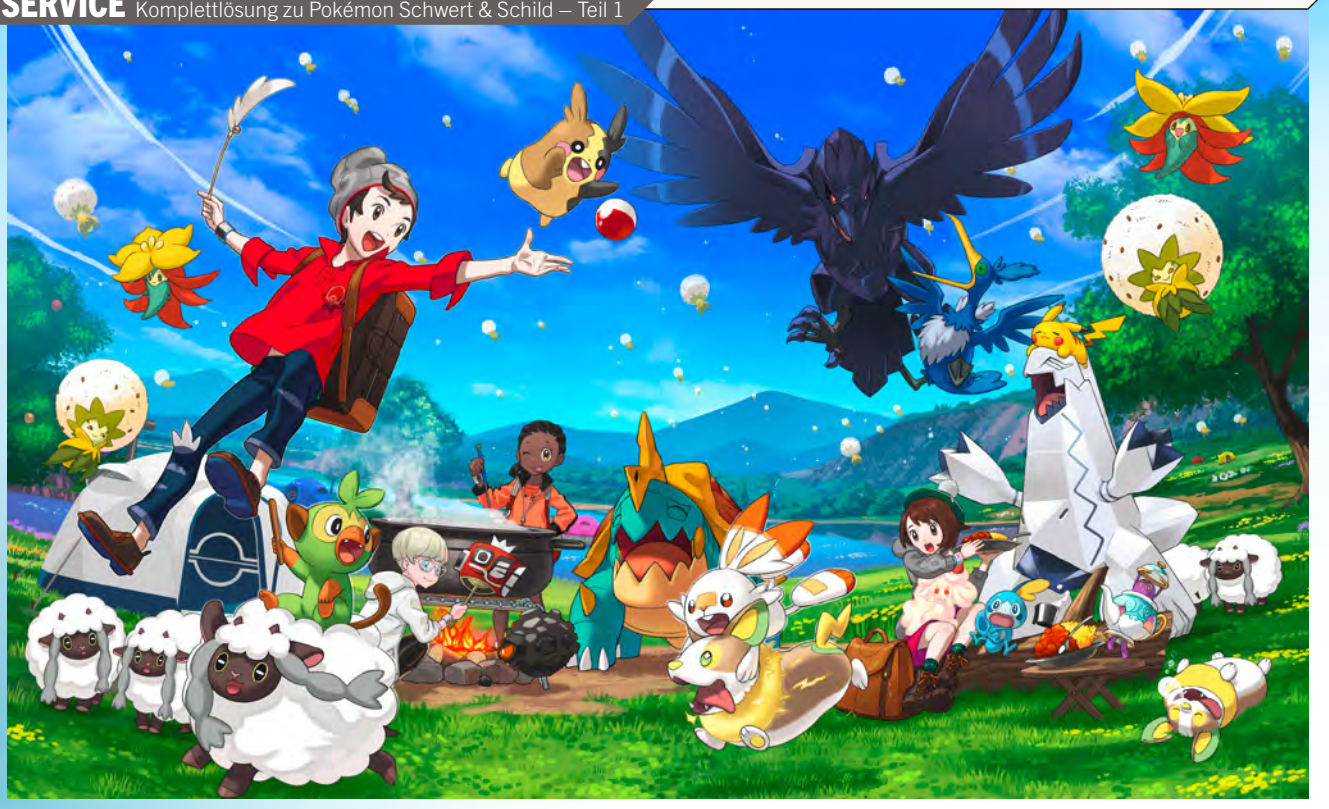
Ausschneiden und einfügen ist super, kopieren und einfügen ist der Horror – so der Grundgedanke des genialen Horrorspiels Soma, ohne euch dessen Inhalt zu sehr zu spoilern. In dieser Ausgabe suchen wir ein Game-Boy-Spiel, das aber ursprünglich nicht vom Game Boy stammt. Das Genre traut man dem kleinen Handheld kaum zu, vor allem nicht in dem von uns gesuchten Jahr. Der Titel spielte sich ordentlich. Und falls ihr noch einen Tipp braucht: :)

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an: redaktion.benj@minkegel.de. Einsender erklären sich einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

TREASURE TRACKER

Früher war „Honk" mal die sanfte Form einer Beleidigung, jetzt ist es ein witziges Internet-Meme – passend zu einem witzigen Spiel: Die charmanteste Gans der Welt gibt's auf Switch.

Es gibt Spiele, die starten sehr ordentlich, verbreiten sich dann aber erst später dank hervorragender Mundpropaganda so richtig. Da helfen wir doch gerne mit und möchten euch an dieser Stelle noch einmal Untitled Goose Game des Entwicklers House House ans Herz legen. In dem charmanten Mittelding aus Abenteuer und Geschicklichkeitsspiel schlüpft ihr in das Federkleid einer frechen Gans, die in einer entspannt-witzigen Welt allerlei Blödsinn anstellt. Einige der Punkte in der stets wachsenden To-do-Liste unseres lautstarken Vogels dürften dabei selbst echte Rätselfüchse vor spannende Aufgaben stellen. Ein ganz feines Spiel, das man sich als Switch-Besitzer gönnen sollte.



KOMPLETTLÖSUNG ZU POKÉMON SCHWERT & SCHILD

In unserer Komplettlösung zu Pokémon Schwert & Schild führen wir euch durch die neue und noch unbekannte Galar-Region. Wir werden euch auf eurer Reise helfen, den Fundort seltener Items verraten, euch auf knifflige Trainer- und Arenakämpfe vorbereiten sowie für euch die seltenen Pokémon ausfindig machen. Dazu kommen Tipps zu den Startern in Pokémon Schwert & Schild, den Entwicklungen und natürlich der Vervollständigung des Pokédex!

Ein Jahr nach dem ersten Versuch eines Pokémon-Spiels auf der Nintendo Switch in Form von Pokémon Let's Go Evoli! und Let's Go Pikachu! dürfen wir seit kurzer Zeit endlich durch die Galar-Region reisen. Bevor wir unser Abenteuer starten, hier noch ein kleiner Hinweis: Für diese Komplettlösung haben wir die deutsche Fassung von Pokémon Schild durchgespielt sowie Pokémon Schwert angezockt, um einige editionsspezifische Inhalte zu beleuchten. Die Fundorte einzelner Gegenstände oder Pokémon kann jedoch abweichen, wenn ihr die jeweils andere Version spielt. Aber genug um den heißen Brei gequatscht, jetzt heißt es nur noch: Willkommen in der schillernden Welt der Pokémon! Den zweiten Teil unserer Komplettlösung sowie einige weitere Tipps und Tricks rund um das riesige Rollenspiel gibt's im nächsten Heft!

Feierliche Eröffnung

Das Abenteuer beginnt untypisch für ein Spiel der Pokémon-Reihe. Wir werden nicht wie üblich von einem Professor in die neue Welt eingeführt, sondern wir dürfen uns direkt aussuchen, wie wir als Mann oder Frau aussehen möchten und uns einen Namen geben. Die folgenden Szenen erinnern dann stark an die allererste Folge des Pokémon-Animes und entfachen ein Nostalgiefeuerwerk. Wir sehen uns eine Übertragung aus einem der riesigen Arena-Stadien

an. Liga-Präsident Rose hält eine Rede über die Galar-Region und die heimischen Pokémon, bevor er einen Kampf zwischen dem Champion Delion und einem Herausforderer ankündigt. Der „unschlagbare Champ“ macht seine markante Pose und schickt Glurak ins Rennen. Gleich zu Beginn des Duells setzt er die neue Fähigkeit „Gigadynamaximierung“ ein, wodurch sein Glurak nicht nur um einiges größer wird, sondern auch sein Aussehen verändert und von einem ungewöhnlichen Schleier umgeben ist. Die Übertragung endet an diesem Punkt und das Logo der jeweiligen Edition erscheint, bevor wir uns gleich darauf in unserem Haus wiederfinden. Los geht’s!

Idyllisches Furlongham

Wir sitzen auf dem Sofa unseres Wohnzimmers und haben bis eben mit Spannung die Übertragung verfolgt. Unser Rivale Hop kommt zu Besuch und verrät uns, dass sein großer Bruder Delion bald in unsere Heimatstadt Furlongham zurückkehren wird und ein Geschenk für uns im Gepäck hat. Er wartet draußen auf uns, da wir erst noch unsere Mütze und unseren Beutel aus dem Schlafzimmer holen müssen. Außerhalb unseres Grundstücks fordert er uns zu einem Wettrennen zu seinem Haus heraus, bevor er durch ein Wolly abgelenkt wird. Dieses will mit allen Mitteln ein Zauntor durchbrechen, schafft das aber noch nicht. Wir denken uns nicht viel dabei und begeben uns zu Hops Haus. Delion ist allerdings noch nicht vor Ort, sondern kommt erst am Bahnhof des benachbarten Dorfes Brassbury an. Über die Route 1 kommen wir dorthin, ohne ein eigenes Pokémon dürfen wir allerdings noch nicht das hohe Gras erkunden. Dadurch bleibt nur der direkte Weg in die kleine Stadt. Eine große Menschenmenge hat sich vor der Bahnstation versammelt und erwartet die Ankunft des Champions. Dieser hat den Kampf mit seinem Glurak gewonnen, hält eine Rede vor versammeltem Publikum und posiert für seine Fans. Er sieht seinen kleinen Bruder Hop in der Menschenmenge und kommt auf uns zu. Nach einem kurzen Gespräch liefern sich die beiden Geschwister ein Wettrennen nach Hause. Wir folgen den beiden und finden sie in ihrem Garten. Dort präsentiert Delion sein Geschenk: Es handelt sich dabei um die drei Starterpokémon Chimpep, Hopplo und Memmeon. Wir dürfen als Erstes wählen, da Hop bereits ein Wolly besitzt. Je nachdem, wie wir uns entscheiden, nimmt unser Rivale den Startertyp, der gegenüber unserem im Nachteil ist. Ein Grillabend lässt den Tag ausklingen, bevor es am nächsten Morgen zu unserem ersten Kampf kommt. Hop vertraut dabei auf ein Wolly Level 3 und sein Starterpokémon auf Level 5. Durch das Besiegen von Wolly steigt unser Anfangspartner auf Level 6 auf und erlernt eine Attacke, mit der wir ohne Probleme Hops zweites Pokémon ausschalten können. Nach unserer Auseinandersetzung wollen wir wie üblich unserer Mutter Bescheid geben, dass wir unser Abenteuer beginnen. Plötzlich ertönt ein lautes Geräusch, dem wir zusammen mit Hop auf den Grund gehen. Wir finden schnell heraus, dass das Wolly mittlerweile den Zaun durchbrochen hat und im Schlummerwald verschwunden ist.

Schlummernde Gefahr im Schlummerwald

Für uns gibt es nur eine Option: Wir müssen ebenfalls in den Wald und das Pokémon aufspüren! Das liest sich leichter, als es ist, denn dichter Nebel schränkt unsere Sicht stark ein. Hier treffen wir auch auf die ersten wilden Pokémon, die wir ohne Pokébälle allerdings noch nicht fangen können. Unter anderem trifft man hier auf Raffel und Meikro, die alle etwa auf Level 3 sind. Je weiter wir in den Wald vordringen, desto dichter wird der Nebel. Wir kommen nach einigen Abschnitten mit hohem Gras zu einer kleinen Lichtung und können gerade noch die Hand vor Augen sehen. Plötzlich taucht ein mysteriöses Pokémon aus dem Nichts auf und greift uns an. Name und Level des feindlichen Geschöpfs sind unbekannt und keine unserer Attacken zeigt eine Wirkung. Nach drei Runden endet das Duell mit einem vollständig weißen Bildschirm. Wir werden einige Zeit später durch Delion geweckt, der uns gefolgt ist und uns ohnmächtig am Waldboden gefunden hat. Hop erklärt, was geschehen ist, und wir können nach einer Standpauke von Delion endlich heim, um unsere Mutter aufzuklären. Wie jede andere Mutter in Pokémon-Spielen wünscht sie uns viel Spaß auf der Reise und gibt uns noch ein wenig Taschengeld mit auf den Weg. Wir verlassen das Haus und machen uns wieder auf den Weg zu Route 1.

Pokémon-Schnappen auf Route 1

Dieses Mal sind wir schon einen Schritt weiter und dürfen mit unserem Partnerpokémon auch im hohen Gras nach anderen Taschenmonstern suchen. Wir müssen das sogar tun, denn einige Wollys versperren uns den direkten Weg nach Brassbury. Bälle zum Fangen haben wir glücklicherweise auch im Gepäck. Kleptifux, Meikro, Raffel, Sensect und Wolly tummeln sich in diesem Gebiet im Gebüsch. Spieler, die gerne alle Geschöpfe fangen, werden hier mit vielen Erfahrungspunkten belohnt und sind bereits jetzt einige Levels aufgestiegen. Am Wegrand relativ am Anfang entdecken wir einen Trank, zwei Para-Heiler warten weiter hinten umringt von hohem Gras auf uns. Die Route ist schnell durchquert und wir setzen erneut einen Fuß in Brassbury.

Brassbury

Normalzustand hat die beschauliche Stadt noch immer nicht erreicht, denn Champ Delion ist weiterhin vor Ort. Wir treffen ihn in der unteren rechten Ecke der Stadt vor dem Labor der Professorin. Diese finden wir im Inneren allerdings nicht, sondern nur ihre Enkelin Sania. Sie und Delion scheinen ehemalige Rivalen zu sein und nach ein bisschen Hin und Her gibt sie uns einen Pokédex. Außerdem sollen wir ihre Großmutter aufsuchen, die in einem Haus am Ende von Route 2 lebt. Wir machen uns also auf die Reise und werden vor dem Pokémon-Labor von einem Mann abgefangen, der uns einen Trank schenkt. Delion ist mittlerweile verschwunden und wir können Brassbury in Ruhe erkunden. Von der Bahnstation aus gehen wir weiter den Berg hinauf. Auf der rechten Seite steht das lokale Pokémon-Center, auf der linken Seite können wir in einer Boutique Klamotten kaufen. An einem Stand neben der Boutique werden zu Beginn drei unterschiedliche Beeren verkauft. Zunächst folgen wir Hop ins Pokémon-Center, wo er uns auf Wunsch die einzelnen Funktionen erklärt. Er verabschiedet sich und erwähnt, dass er ebenfalls die Professorin aufsucht, um von ihr ein Empfehlungsschreiben für die Arena-Challenge zu erlangen. Bevor wir die Siedlung endgültig verlassen, lohnt es sich, die Umgebung besonders akribisch zu beobachten. An einem Stein kurz vor der nächsten Route blinkt es immer wieder kurz, was auf ein verstecktes Item hinweist. In diesem Fall handelt es sich um einen Beleber.

Über Route 2 zum Haus am See!

Über eine kleine Steinbrücke geht es raus in die Natur. Vor dem ersten hohen Gras erklären sich Delion und Hop dazu bereit, uns beizubringen, wie man Pokémon fängt. Haben wir das aber bereits auf Route 1 getan, wird das Tutorial automatisch übersprungen. Da bis jetzt noch keine Bälle im Sortiment des Poké-Shops sind, schenkt uns Delion weitere 20 Pokébälle. Mit diesen fangen wir neue Pokémon wie Kamehaps und Voldi. Nach einigen Metern hangabwärts erwartet uns unser erster Kampf gegen einen anderen Trainer. Knirps Timmy besitzt ein Raffel (Level 6). Von ihm aus gehen wir den Weg weiter und sammeln zwei Tränke neben dem roten Schild ein. Ein kleines Stück weiter ergattern wir drei Pokébälle auf einem Vorsprung. Unser zweites Duell liefern wir uns mit Göre Maya und ihrem Kamehaps (Level 6). Kurz vor einer weiteren Brücke, die zum Haus der Professorin führt, fordert uns Knirps Dennis mit Sensect (Level 5) und Kleptifux (Level 7) heraus. Bevor wir das angestrebte Ziel betreten, angeln wir zunächst im angrenzenden See und ziehen ein Karpador an Land. Ein geübtes Auge wird auch hier belohnt, denn hinter dem Haus versteckt sich die TM57 Gegenstoß. Hop, Delion und Professorin Magnolica erwarten uns schon vor der Residenz. Damit wir und unser Rivale ein Empfehlungsschreiben vom unschlagbaren Champion bekommen, müssen wir diesen durch einen Kampf überzeugen. Wir treten gegen Hops Team, bestehend aus Wolly (Level 6), dem Starter-Pokémon (Level 8) und Meikro (Level 5), an. Delion ist von unserem Kräftemessen so beeindruckt, dass er uns beiden ein Empfehlungsschreiben ausstellt. Plötzlich fallen zwei Wunschsterne vom Himmel, mit denen das Dynamax-Phänomen an bestimmten Orten in der Galar-Region ausgelöst werden kann. Magnolica verarbeitet diese als Armbänder und überreicht sich uns am folgenden Tag. Wir machen uns mit Hop auf den Weg zur Bahnstation in Brassbury, um mit dem Zug nach Engine City zu fahren. Dort findet nämlich die Eröffnungszeremonie der Arena-Challenge statt. Vor der Abreise überreichen uns unsere Mütter noch jeweils ein Camping-Set. Von Hop erhalten wir außerdem die TM40 Sternschauer.

Erkundungsabenteuer in der Naturzone!

Der Weg nach Engine City wird allerdings noch durch ein paar schlafende Wollys blockiert, sodass der Zug schon in der Naturzone halten muss. Wir machen das Beste aus der Situation und versuchen, einige starke Pokémon in den unterschiedlichen Gebieten zu fangen. Zunächst halten wir uns links, weichen einem übermächtigen Onix aus und halten im hohen Gras Ausschau nach Wadribie und Pam-Pam. Wir schütteln zum ersten Mal einen Beerenbaum durch und werden prompt von einem Raffel angegriffen, welches uns einige unserer Früchte klaut. Wie schwarze Löcher ziehen uns die über die gesamte Naturzone verstreuten Pokémon-Nester in ihren Bann. Sind diese aktiv, bestreiten wir alleine oder mit anderen Spielen einen Dyna-Raid gegen ein dynamaximiertes Pokémon. Besiegen wir es, können wir es auch fangen. Als Belohnung gibt es unterschiedliche einmalig erlernbare Attacken, Erfahrungspunkte-Bonbons oder seltene Items. Darüber hinaus verdienen wir uns an jedem Pokémon-Nest ein bisschen Watt dazu, was wir für Zutaten und andere nützliche Gegenstände eintauschen können. Wir füllen die Seiten des Pokédex weiter auf, verstärken unser Team und erklimmen letztendlich die Stufen zu unserem eigentlichen Ziel.

Engine City!

Angekommen in Engine City, der ersten großen Stadt der Galar-Region, stellt uns Sania im Pokémon-Center die Ligakarten-Funktion von Rotomina (Rotom-Terminal) vor und wünscht uns viel Glück für die Arena-Challenge. Nun erkunden wir die Hauptstraße. Wir gehen zunächst auf der linken Seite in das Kampf-Cafe, in dem wir einmal täglich gegen den Barista antreten können, um einige Bonbons zu verdienen. Auf der gegenüberliegenden Seite befinden sich ein Friseursalon und eine weitere Boutique. Unsere Haare und unser Outfit gefallen uns aber noch und wir gehen stattdessen die Straße weiter. Wir gelangen an einen Lift, der den oberen und unteren Stadtteil miteinander verbindet. Doch vorher sprechen wir einen Mann rechts davor an, um das Item Top-Ohrenstöpsel zu bekommen. Delion erscheint ebenfalls und überreicht uns ein Item, das die Attacken unseres Starter-Pokémons verstärkt. Jetzt steigen wir in den Lift und lassen uns nach oben transportieren. Die Wege nach links und nach rechts sind noch nicht zugänglich, weshalb wir umgehend das Stadion aufsuchen. Wir sprechen mit Ballduin, einem Mann mit Pokéball-Maske, der uns einen Pokéball schenkt. Im Anschluss melden wir uns an der Stadionrezeption für die Arena-Herausforderung an und wählen eine Trikotnummer. Teilnehmer der Challenge dürfen kostenlos im „Knospi Inn“ übernachten, welches sich gleich nebenan befindet. Wir begeben uns dorthin und nehmen auf dem Weg drei Feuerheiler aus dem Garten vor dem Stadion mit. In der Hotellobby wartet Sania vor einer Heldenstatue und erzählt uns über die Geschichte der Region und über eine mysteriöse „Finstre Nacht“. Nach der Geschichtsstunde möchten wir einchecken, doch ein paar Rüpel vom Team Yell versperren die Rezeption. Die Pokémon Zigzachs (Level 9) und Kleptifux (Level 9) der ersten beiden Handlanger machen wir alleine platt. Gegen die verbleibenden zwei Rüpel verbünden wir uns mit Hop. Die Fieslinge schicken die gleichen Taschenmonster ins Rennen. Wir gewinnen natürlich und eine weitere Teilnehmerin an der Arena-Herausforderung namens Mary betritt die Lobby. Sie entschuldigt sich für ihre Fans von Team Yell und wir checken endlich in unser Zimmer ein. Im Raum ganz links können wir außerdem ein Sternstück ergattern. Dann ist der große Tag der Eröffnungsfeier gekommen und wir machen uns auf den Weg in das Stadion. Alle Herausforderer und stolze sieben der acht Arenaleiter nehmen an den Feierlichkeiten teil. Im Anschluss kommen Delion und der Liga-Präsident Rose auf uns zu und wir erhalten einen Dauerpass für Flugtaxis, mit dem wir schnell zurück an bereits besuchte Orte reisen können. Wir eilen aber noch nicht zu Route 3, sondern erkunden zuerst den westlichen Teil der Großstadt. Wir werden mit der TM02 Zahltag belohnt, die wir neben einigen Schiffscontainern in Wassernähe aufgespürt haben. Nach einem kurzen Abstecher im Pokémon-Center wollen wir Engine City nun doch verlassen. Wir stellen uns einem erneuten Kampf gegen Hop, der mit Wolly (Level 11), dem Starter (Level 14) und Meikro (Level 12) antritt.

Route 3, wir sind dabei!

Wir verlassen Engine City endgültig Richtung Westen und finden uns auf Route 3 wieder. Unter anderem haben wir hier die Möglichkeit, Galar-Zigzachs und das Stein-Pokémon Klonkett zu fangen. Links vom Weg unterhalb eines kleinen Vorsprungs liegen drei Heilbälle umgeben von hohem Gras. Göre Mira wartet an einem Stein mit Vulpix (Level 12) auf uns. Wir schlendern den Weg entlang um die Kurve und müssen uns dem Pam-Pam (Level 13) von Schülerin Laura stellen. Hier gabelt sich der Weg. Links kommen wir nicht weit, können aber ein Item über uns am Abgrund erkennen. Wir müssen also geradeaus weiter, wo uns Schüler Joby mit Knospi (Level 12) und Cottini (Level 12) herausfordert. In der folgenden Kurve stoßen wir auf Sania, die mit uns kurz über Rose redet und uns anschließend ein praktisches Fluchtseil schenkt. Dieses Hilfsmittel ist jetzt ein Basis-Item und kann demnach beliebig oft eingesetzt werden. Von der Wiese aus, auf der sich unzählige Klonketts tummeln, nehmen wir zunächst den Weg nach rechts. Wir besiegen Felilou (Level 12) und Raffel (Level 13) von Schülerin Mathilde, schütteln den Beerenbaum kräftig durch und nehmen das zuvor gesehene Item (TM37 Prügler) auf. Wir gehen dann den Weg zurück und durch das hohe Gras hindurch. Postbote Pieter mit Botogel (Level 14) fordert uns nun zum Kampf heraus. Wir kommen an einer Frau vorbei, die ihr Poké-Camp in einer kleinen Einbuchtung aufgeschlagen hat. Sie schenkt uns netterweise eine Amrenabeere und wir können ihr Camp besuchen, mit ihren Pokémon spielen und Curry kochen. Bevor wir die letzten Meter zu der Galar Mine 1 machen, stellt sich uns Schüler Finn mit Thermopod (Level 13) und Keradar (Level 14) in den Weg. Vor dem Eingang der Mine sollten wir unser Team bei der Dame heilen lassen.

Ab in die Mine!

In der Mine sind vor allem Gesteins- und Boden-Pokémon wie Kiesling, Rotomurf und Digda beheimatet. Wir folgen den Schienen nach links um die Kurve. In einem etwas größeren Raum steht Arbeiter Dirk mit Kiesling (Level 14). Neben ihm können wir einen Gang nach oben gehen, der uns zu einigen Superbällen und der TM54 Felswurf führt. Weiter die Schienen entlang schickt Arbeiterin Larissa drei Praktibalk (jeweils Level 14) ins Gefecht. In einem weiteren Raum zu unserer linken Seite sammeln wir die TM26 Grimasse auf. Über das Schienennetz gelangen wir schließlich zum größten Raum der Mine. Wir kämpfen gegen Digda (Level 14) und Rotomurf (Level 15) der Arbeiterin Louisa und überqueren eine kleine Holzbrücke zur anderen Seite des Abgrunds. Dort steht Arbeiter Emil vor einem Minenwagen, der mit vielen Mineralien gefüllt ist. Nicht das Item Plateau-Schuhe vergessen, welches direkt neben ihm liegt. Wir besiegen sein Klonkett (Level 16) und folgen weiteren Gleisen, die uns schließlich bis kurz vor den Ausgang führen. Nun steht uns Trainer Betys im Weg, der auf Geheiß von Liga-Präsident Rose nach Wunschsternen sucht und uns nicht ohne einen Kampf aus der Mine lässt. Betys schickt drei Pokémon ins Gefecht: Monozyto (Level 13), Mollimorba (Level 15) und Brimova (Level 16). Nach dem Kampf verlässt der hochnäsige Rivale das Geschehen und wir können das Gebiet ebenfalls passieren.

Neue Route, neue Pokémon!

Nach dem Verlassen der Mine können wir bei der Dame links unser Team heilen lassen. Vor uns liegt ein leichter Abstieg mit zwei Feldern auf der rechten und einem Feld auf der linken Seite des Weges. Wir werden vor dem oberen rechten Feld von Pokémon-Züchter Alex mit Mauzi (Level 14), Samurzel (Level 14) und Smettbo (Level 15) herausgefordert. In den landwirtschaftlichen Feldern treiben viele unterschiedliche Pokémon ihr Unwesen. Evoli, Irrbis, Galar-Mauzi und Pikachu stechen besonders hervor. Im unteren Teil des rechten Feldes liegt das Item Schutzband. Drei Nestbälle befinden sich in etwa in der Mitte des Feldes auf einer freien Fläche. Poké-Kind Ryan tollt mit Pikachu (Level 15) durch das hohe Gras. Nehmen wir den unteren Ausgang und folgen dem Pfad nach rechts, finden wir einen spitzen Schnabel am Flussufer. Zunächst kämpfen wir allerdings gegen Fritzelbliz (Level 15) und Loturzel (Level 15) von Pokémon-Züchter Ammon. Im unteren rechten Feld setzen wir uns gegen Poké-Kind Jenni mit Evoli (Level 15) und Poké-Kind Sebastian mit Wattzapf (Level 14) und Mabula (Level 14) durch. Hinter Letzterem liegt die TM07 Nadelrakete auf dem Boden. Jetzt bleibt nur noch das linke Feld übrig. Vor dem hohen Gras tummeln sich Digda zwischen einigen Gartengeräten. Direkt am Eingang wartet Poké-Kind Sira mit einem Hokumil (Level 15) auf uns. Im ganz linken Teil unterhalb eines Baumes liegt eine Portion Silberstaub. Nun haben wir das Gebiet vollständig abgegrast und machen uns auf den Weg Richtung Turffield. Wir stoßen aber mit einem Wolly zusammen, welches Arenaleiter Yarro gehört. Dieser entschuldigt sich und wartet daraufhin im Stadion auf uns.

Erster wichtiger Halt in Turffield

Jetzt können wir endlich die ersten Schritte in Turffield setzen, werden aber direkt vor dem Pokémon-Center von Hop abgefangen. Dieser weist und darauf hin, dass Sania auf dem Hügel neben der Stadt auf uns wartet. Freundlicherweise zeigt uns ihr Voldi den Weg. Wir folgen Sanias treuem Gefährten und finden auf einer Abzweigung des Weges drei Kapseln X-Angriff. Auf einer zweiten Abzweigung direkt gegenüber liegt das Item Blattstein versteckt in einer Ecke. Auf dem Plateau angekommen, philosophieren wir mit Sania über eine riesige Geoglyphe und deren Verbindung zur „Finstren Nacht“ und zum Dynamax-Phänomen.

Wir helfen Sania bei ihrer Forschung, weshalb sie uns die Liga-Karte von Yarro und zwei Beleber schenkt. Nun können wir Turffield ein bisschen genauer erkunden. Sprechen wir ein kleines Mädchen am Eingang zum Plateau an, verrät sie uns, dass in der Stadt ein Schatz vergraben liegt. Um diesen zu finden, müssen wir mit drei Steinsäulen mit den Inschriften Pflanze, Wasser und Feuer in exakt dieser Reihenfolge interagieren. Als Belohnung erhält man das Item

Expertengurt. Die ersten beiden Steingebilde befinden sich in der Nähe des Plateaus, das Dritte dagegen im östlichen Teil der Stadt. Außerdem erwähnenswert: Links vor dem Stadion liegt ein Top-Beleber, während wir auf der rechten Arena-Seite die TM97 Wirbler aufheben können. Bevor wir uns Yarro im Kampf stellen, sollten wir noch einen Abstecher ins Pokèmon-Center machen. Im Vorderraum des Stadions können wir mit einem kleinen Jungen ein Galar-Mauzi tauschen, um im Gegenzug das „originale“ Mauzi zu erhalten. Balduin ist auch wieder vor Ort und schenkt uns einen Freundesball. So, genug umgeschaut, jetzt melden wir uns für den Arenakampf an!

Ein Achtel des Weges gegangen!

Jede Arena in der Galar-Region ist mit einer dazugehörigen Arena-Challenge ausgestattet. Um gegen Yarro antreten zu dürfen, müssen wir die Rolle eines Schäfers einnehmen und 20 bockige Wollys auf eine markierte Fläche treiben. Im Weg stehen uns dabei einige Büsche sowie Voldis, die umherlaufen und unsere Schafherde einschüchtern. Außerdem warten in der Challenge drei Arenatrainer auf uns. Rowan schickt ein Cottini (Level 16) in den Kampf. Phil macht es uns mit Knospi (Level 16) und Myrapla (Level 17) schon ein wenig schwieriger. Den finalen Kampf bestreiten wir gegen Alina, die ein Frubberl (Level 17) und ebenfalls ein Myrapla (Level 17) im Team hat. Jetzt trennen uns nur noch einige Treppen von der Haupthalle, in welcher das Duell mit Yarro stattfindet. Dieser verfügt über zwei gefangene Pokémon, ein Cottini auf Level 19 und dessen Weiterentwicklung Cottomi auf Level 20. Das Letztere dynamaximiert er, wodurch das Taschenmonster die mächtige Attacke Dyna-Flora einsetzen kann. Trainer, die sich für den Feuer-Starter entschieden oder unterwegs ein Käfer- oder Flug-Pokémon gefangen haben, können Yarro allerdings ohne Probleme besiegen. Für unseren Triumph erhalten wir den Pflanzen-Orden und die TM10 Zauberblatt überreicht. Außerdem steigt unsere Levelbegrenzung für fangbare Pokémon auf 25 an. Damit haben wir unsere Aufgabe in Turffield erfüllt und begeben uns Richtung Route 5.

Pokémon-Hort und viele Federn

Wir überqueren eine kleine Brücke und verlassen die ländliche Siedlung nach Osten Richtung Route 5. Wir müssen uns Interviewer Lynne und Scott stellen, die Klikk (Level 18) und Eguana (Level 18) besitzen. Danach spaltet sich der Weg auf und wir entscheiden uns zunächst für die Route rechts den Hügel runter, die eine Biegung um einen kleinen See macht. Drei Heilbälle sammeln wir auf der linken Seite unter einem allein stehenden Baum auf. Wir pirschen durch das anliegende hohe Gras und treffen auf das Pokémon Knapfel von Typ Drache und Pflanze. Einige Meter weiter stellen wir uns Küchenchef David und seinem Knapfel (Level 20). Anschließend schütteln wir einige frische Früchte von einem Beerenbaum, bevor wir in der unteren rechten Ecke hinter einem kleinen Felsen die TM31 Anziehung aufheben. Wir können entweder NPC Erik in seinem Pokémon-Camp besuchen oder zurück den Hügel hoch wandern. Pokémon-Züchterin Theresa mit Picochilla (Level 17) und Frubaila (Level 19) sowie Pokémon-Züchter Bradley mit Velursi (Level 17), Trasla (Level 19) und Wommel (Level 18) müssen bezwungen werden. Vor uns liegt nun der Pokémon-Hort, in dem wir unsere Pokémon zur Pflege abgeben und unter Umständen Eier finden können. Im Inneren des Gebäudes erklärt eine alte Dame die Funktionen des Pokémon-Horts und eine Züchterin schenkt uns ein Toxel auf Level 1 sowie fünf EP-Bonbons XS. Wir reisen weiter östlich und treffen an einer Brücke auf zwei Rüpel von Team Yell, die einem Mann das Fahrrad stehlen wollen. Wir besiegen ihr Zigzachs (Level 17), ihr Gaunux (Level 18) und ihr Zobiris (Level 18) und schlagen sie in die Flucht. Daraufhin schenkt uns der Mann das Fahrrad, da es bei uns sicherer aufgehoben ist. Die Brücke können wir jetzt überqueren. Ein gutes Auge lohnt sich hier, denn überall liegen Federn verstreut am Boden, die die unterschiedlichen Werte der Pokémon verstärken. Kurz vor dem Ende der Brücke wartet Hop und fordert uns zum Kampf heraus. In seinem Team befinden sich Wolly (Level 18), ein Kranoviz (Level 19) und die Weiterentwicklung des Starters (Level 21). Nach dem Duell verabschiedet er sich und reist nach Keelton für die Wasser-Arena. Auch wir müssen in diese Richtung und setzen uns zunächst gegen Kikugi (Level 18) und Fleknoil (Level 19) von Pokémon-Züchterin Rebecka durch. Direkt neben ihr finden wir drei Kapseln X-Spezial-Angriff. Nur noch die Angestellte Tanja mit Glibunkel (Level 19) liegt zwischen uns und unserem Ziel. Wir gewinnen und machen die letzten Schritte Richtung Keelton.

Küstenstadt Keelton

Keelton ist eine beschauliche Küstenstadt mit einigen Wohnhäusern, einem kleinen Yacht-Hafen, einem Markt, einer Bahnstation, einem Leuchtturm und natürlich einem Stadion der Arena-Challenge. Auf dem Markt bieten einige Händler bestimmte Items wie Naturheilmittel besonders günstig an. Liga-Präsident Rose und seine Assistentin Olivia sind gerade in der Stadt zu Besuch und laden uns zum Essen ins Restaurant Wellenflucht ein, sobald wir Arenaleiterin Kate besiegt haben. Wir machen uns also auf zum Stadion, müssen allerdings feststellen, dass Kate aktuell nicht an-

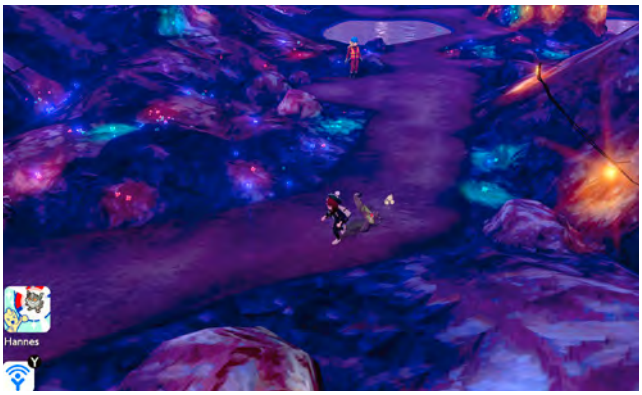
wesend ist. Wir bekommen den Hinweis, dass sie sich am Leuchtturm aufhält. Dieser befindet sich am östlichsten Teil von Keelton und wir entdecken Kate, wie sie aufs Meer hinausblickt. Bevor sie sich zum Stadion aufmacht, überreicht sie uns noch ihre Liga-Karte. Rechts hinter dem Leuchtturm versteckt sich die TM82 Elektronetz. Unterhalb der Arena haben wir noch die Möglichkeit, in aller Ruhe in zwei Fangbecken nach Pokémon wie Lampi oder Pikuda zu angeln. Vor der Arena-Challenge sollte auf jeden Fall ein Abstecher in das lokale Pokémon-Center gemacht werden.

Zweite Arena-Challenge

Ballduin ist selbstverständlich auch wieder im Vorraum der Arena anzutreffen und hält dieses Mal einen Köderball für uns bereit, der besonders effektiv bei geangelten Pokémon ist. Die Herausforderung in dieser Arena-Challenge besteht darin, Wasserfälle, die uns den Weg versperren, geschickt durch das Drücken einiger Knöpfe zu deaktivieren. Vom Startpunkt gehen wir nach rechts und müssen uns gegen Arenatrainer Barbara mit Schallquap (Level 21) behaupten. Wir betätigen den roten Schalter, der einen gelben Schalter freilegt. Diesen drücken wir, gehen zurück zum roten, aktivieren diesen erneut und haben somit den Weg auf das nächste Plateau frei gemacht. Dort werden wir von Arenatrainer Claudia mit Krabby (Level 20) und Krebscorps (Level 20) herausgefordert. Anschließend aktivieren wir zuerst den gelben und danach den roten Schalter, um zu der linken Hälfte der Challenge zu gelangen. Wir gehen geradeaus nach unten und besiegen Arenatrainer Friederike mit Remoraid (Level 20) und Kamehaps (Level 21). Nachdem wir drei Schalter in der Reihenfolge gelb, rot und blau betätigt haben, ist der Weg in den Hauptteil des Stadions frei. Dort wartet Kate auf uns und fordert uns zum Kampf heraus. Sie hat drei Pokémon im Team, ein Goldini (Level 22), ein Pikuda (Level 23) und ein Kamalm (Level 24), welches sie dynamaximiert. Ihr solltet bei diesem Duell vor allem auf Pflanzen- und Elektroattacken zählen. Wir erhalten unseren zweiten Orden und darüber hinaus noch die TM36 Whirlpool. Wir verlassen das Stadion und werden von Olivia abgefangen, die uns die Liga-Karte von Rose schenkt. Vor unserer Verabredung lassen wir noch unser erschöpftes Team heilen. Rose, Olivia und auch Sania warten im Restaurant Wellenflucht auf uns. Rose redet vor allem mit Sania über die Forschungsarbeit ihrer Großmutter und hat dann keine Zeit mehr, mit uns zu plaudern, weil er einen Termin wahrnehmen muss. Bevor auch Sania das Restaurant wieder verlässt, überreicht sie uns die TM79 Heimzahlung. Wir gehen ebenfalls und werden von Hop aufgehalten, der uns verrät, dass der dritte Arenaleiter, Kabu, ein Sondertraining in der Galar-Mine 2 einlegt. Das ist natürlich gut zu wissen! Wir machen uns dorthin auf den Weg, indem wir einfach der Hauptstraße Richtung Süden folgen. Wir kommen dabei am angesprochenen Yacht-Hafen vorbei, wo wir das Item Muschelglocke finden.

Training in der Galar-Mine 2

Nun suchen wir die östliche Galar-Mine auf, in der sich einige neue Pokémon herumtreiben. Unter anderem haben wir die Möglichkeit, Glibunkel, Reißlaus, Bithora und Flunschlik zu fangen. Wir treffen ein weiteres Mal auf Betys, der uns seine Überlegenheit in einem Kampf beweisen will. Er vertraut auf Monozyto (Level 21), Mollimorba (Level 22), Brimova (Level 23) und Galar-Ponita (Level 22). Er erkennt unsere Stärke und schenkt uns seine Liga-Karte als Trostpreis, weil wir bei der Arena-Challenge keine Chance gegen ihn haben werden. Wir folgen dem Pfad südlich und messen uns mit Arbeiter Martin und seinem Wagong (Level 21). Einige Meter rechts von ihm sammeln wir drei Finsterbälle auf. Weiter geht es nach unten, wo Arbeiterin Steffie wartet, die Kiesling (Level 20) und Praktibalk (Level 21) ins Gefecht schickt. Links von ihr wartet das Item Griffklaue auf uns. Der Pfad macht nun eine kleine Kurve, an deren Ende zwei Rüpel von Team Yell auf uns warten. Hop erscheint ebenfalls und nach einem kurzen Hin und Her kommt es zum einem Doppelkampf. Die beiden Halunken besitzen insgesamt vier Pokémon, der eine Gaunux (Level 21) sowie Kleoparda (Level 22), der andere Geradaks (Level 22) und Pam-Pam (Level 21).

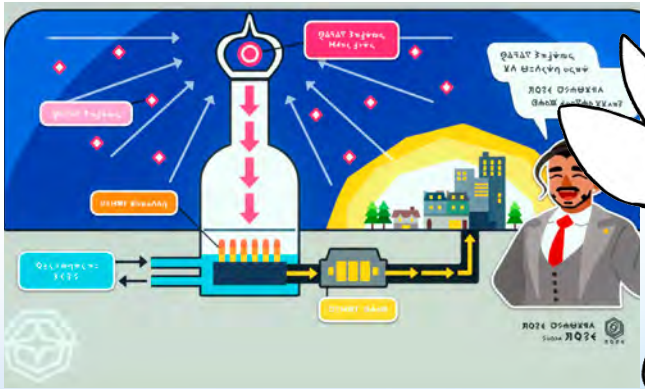


Nach der Niederlage ergreifen die beiden Rüpel die Flucht, während wir tiefer in die Mine vorstoßen, um Kabu bei seinem Training zu finden. Bahnangestellter Manfred fordert uns heraus und schickt Rotomurf (Level 22) sowie Onix (Level 23) in den Kampf. Erkunden zahlt sich in diesem Abschnitt aus, denn am Ende eines kleinen Nebenwegs finden wir die TM49 Sandgrab. Kurz darauf treffen wir endlich auf Kabu, der gerade zwei weitere Rüpel von Team Yell besiegt und damit seine Extraeinheit Training erfolgreich beendet hat. Er verlässt das Gebiet und freut sich auf das Duell gegen uns am nächsten Tag. Zuvor sollen wir uns allerdings im Knospi Inn einquartieren und ausruhen. Gemeinsam mit Hop verlassen wir die Mine Richtung Stadtrand von Engine City. Hier erwarten uns noch mal einige neue Pokémon, beispielsweise Noctuh und Molunk, Madame Catriona mit Voldi (Level 22) und Fletiamo (Level 24) sowie Polizist Arthur mit Fukano (Level 23). Am unteren Teil der kleinen Route finden wir einige Superbälle. Auf der gegenüberliegenden Seite an einem Stein greifen wir ein verstecktes Fläschchen AP-Plus ab. Über eine weitere Brücke geht es zurück nach Engine City. Das Kramor, das uns hier zuvor den Weg versperrt hatte, ist mittlerweile nicht mehr vor Ort. Unser nächstes Ziel ist das Knospi Inn. In der Hotellobby wartet Mary auf uns und bittet uns um einen Kampf. In ihrem Team befinden sich Glibunkel (Level 24), Zurrokex (Level 24) und ihr Partner-Pokémon Morpeko (Level 26). Nach dem Duell gehen wir beide schlafen, um für die Arena-Challenge am nächsten Tag fit zu sein. Bevor wir zu dieser aufbrechen können, werden wir ein weiteres Mal von Mary vor der Rezeption angesprochen. Sie überreicht uns die Liga-Karte von Kabu und außerdem noch zwei Feuerheiler. Hop erwartet uns vor dem Stadion und erzählt voller Freude, dass er den dritten Orden bereits gewinnen konnte.

Dritte Hürde genommen

Die Arena-Herausforderung von Kabu ist eine ganz besondere, denn wir kämpfen nicht gegen die Arenatrainer, sondern mit ihnen gegen wilde Pokémon. Hier treffen wir auf Wesen von Typ Feuer, wie etwa Lichtel, Vulpix und Thermopod. Um gegen den Arenaleiter antreten zu dürfen, müssen wir zuerst fünf Punkte sammeln. Zwei gibt es, wenn wir ein Pokémon fangen, dagegen nur einen, falls wir dessen Lebenspunkte unabsichtlich auf null reduzieren. Die Arenatrainer sabotieren uns dabei, greifen unser eigenes Pokémon an oder versuchen selbst, das gegnerische Taschenmonster zu erledigen, damit wir keine Punkte bekommen. Bei erfolgreichem Abschluss der Challenge wartet der Feuerspezialist Kabu auf uns. In seinem Team hat er Vulnona (Level 25), Arkani (Level 25) und Infernopod (Level 27). Mit Infernopod steht uns die erste Gigadynamax-Form gegenüber, das heißt, das Pokémon wächst nicht nur auf gigantische Ausmaße an, sondern verändert auch sein Aussehen. Definitiv ein toller Anblick! Zwingen wir das Team von Kabu in die Knie, erhalten wir den Feuer-Orden sowie die TM38 Irrlicht. Außerdem ist es uns jetzt gestattet, Pokémon bis einschließlich Level 35 zu fangen. Wir verlassen das Stadion von Engine City und brechen gemeinsam mit Hop ein weiteres Mal Richtung Naturzone auf. Zuvor halten uns die ersten drei Arenaleiter auf und beglückwünschen uns, dass wir es schon so weit geschafft haben.

Erster Besuch in Claw City



Nachdem der Mitarbeiter der Arena-Herausforderung unsere drei bisherigen Orden überprüft hat, stößt Betys dazu und prahlt, dass er Hop in einem Duell besiegen konnte. Er hat es relativ eilig und steigt die Treppen nach Claw City hoch, weil er mit Liga-Präsident Rose verabredet ist. Wir folgen ihm und gesellen uns geradeaus dazu. Betys erklärt, dass es mit seinen Aufgaben gut vorankommt, und verschwindet kurze Zeit später mit Assistentin Olivia. Rose dagegen bittet uns, ihm zu folgen, damit er uns erklären kann, wie die Energieversorgung der Galar-Region funktioniert. Wir treffen ihn im Stadion von Claw City, welches gleichzeitig als Energiewerk funktioniert. Nach einem kurzen Gespräch muss er auch schon wieder los und wir fangen an, das Gebiet zu erkunden. Auf der rechten Seite führt ein Weg in den Keller des Stadions, den wir allerdings noch nicht betreten können. Ballduin steht auf der linken Seite hinter zwei Verkaufsständen und schenkt uns dieses Mal einen Levelball, der umso effektiver ist, je schwächer das wilde Pokémon im Vergleich zu unserem Team ist.

Wir verlassen das Stadion und lassen zunächst unser Team im Pokémon-Center heilen. Gleich links im Haus daneben möchte Schwarzgurt Sven oder Mr. Fokus, wie er sich selbst bezeichnet, gegen uns kämpfen. Sein Team besteht lediglich aus einem Waumboll (Level 2). Allerdings kombiniert er das Item Fokusgurt mit der Attacke Notsituation, sodass er die Lebensleiste unseres Pokémons ohne Probleme auf 1 setzt. Als Belohnung für den Sieg erhalten wir das eben genannte Item, welches im Kampf einmalig verhindert, dass das damit ausgerüstete Pokémon besiegt wird. Wir erkunden zunächst den linken Stadtteil. Delion erwartet uns, spricht kurz von seinem kleinen Bruder Hop und verabschiedet sich mit dem Tipp, bei seinem großen Rivalen Roy in der Schatzkammer vorbeizuschauen. Doch zunächst verbringen wir ein wenig Zeit in der Boutique, im Friseursalon und in einem weiteren Kampf-Café. Wir besiegen Pokusan (Level 37) und Sabbaione (Level 37) von Barista Alister und erhalten einen Lavakeks. Dieser bekannte Snack aus der Hoenn-Region heilt alle Statusveränderungen bei unseren Pokémon. Bevor wir die mittelalterliche Stadt westlich Richtung Route 6 verlassen, machen wir noch einen kurzen Ausflug in den östlichen Teil. Im Gebäude rechts vom Pokémon-Center erfahren wir, wie zutraulich unsere Begleiter sind und wie sehr sie sich im Kampf für uns ins Zeug legen. Eine Göre schenkt uns daraufhin das Item Sanftglocke, mit dem ein Pokémon zutraulicher wird. In einem Wohnhaus lassen wir uns etwas über das Wetter während Kämpfen erzählen und bekommen dafür das Item Heißbrocken. Links von der Bahnstation gehen wir eine etwas größere Treppe nach oben auf ein erhöhtes Plateau. Wir sammeln das Item Zucker-Erdbeere auf und erhalten von einem Mädchen einen vergilbten Brief, den wir zu Frank in Fairballey bringen sollen. Der Weg rechts der Bahnstation wird von einem Team-Yell-Rüpel versperrt. Wir reisen schließlich in Richtung Route 6.

Hier statten wir einem anderen Pokémon-Center einen Besuch ab. Links daneben liegt die Schatzkammer. Unterhalb befindet sich eine Kampffläche, auf der gerade zwei Trainer Rizeros und Gastrodon gegeneinander antreten lassen. Bei einer Dame haben wir die Möglichkeit, ein Toxel für ein Togepi zu tauschen. Hinter einer Bank auf der rechten Seite liegt das Item Muskelband. Wir reden anschließend mit Roy und er gewährt uns Eintritt in die Schatzkammer. Im Inneren schenkt er uns seine Ligakarte und schickt uns einige Treppen nach oben. Wir kommen wieder ins Freie und finden ganz im rechten Eck versteckt die TM29 Charme. Durch eine große Holztür geht es wieder rein in eine Kammer, in der Sania bereits Forschungen anstellt. Gemeinsam betrachten wir vier Wandteppiche zur Geschichte der Region und Sania zieht daraus erste Schlüsse. Als Dank für unsere Hilfe erhalten wir von ihr zwei Beleber. Um zu Route 6 zu gelangen, müssen wir eine Zugbrücke überqueren. Vorher folgen wir einigen Treppenstufen nach unten ans Flussufer und bringen unserem Starter-Pokémon eine Kombi-Attacke bei. Wir gehen wieder nach oben und sprechen mit einem Jungen, der uns nach einem Knapfel fragt. Mit diesem möchte er einem Mädchen seine Gefühle gestehen. Wir leihen ihm also ein gefangenes Knapfel und sehen glücklicherweise, dass das Mädchen ihn auch mag. Er gibt uns im Anschluss unser Knapfel zurück und dazu noch das Item Süßer Apfel, mit dem wir das Pokémon entwickeln können. Wir verlassen Claw City nun endgültig und ziehen los nach Passbeck.

Route 6

Auf der nächsten Route angekommen, begrüßen uns zwei Rüpel von Team Yell. Hop kommt dazu, weil er ebenfalls auf dem Weg nach Passbeck ist. Die beiden Halunken wollen uns allerdings nicht passieren lassen, weil das Pokémon Salanga gerade schläft und wir es bestimmt aufwecken werden. Es kommt zum Kampf gegen die beiden Rüpel. Der erste setzt Skunkapuh (Level 29) und Geradaks (Level 30) ein. Der zweite besitzt dagegen ein Kleopardа (Level 30). Nach ihrer Niederlage flüchten sie und wir können nach ein kurzem Gespräch mit Hop tiefer in die Route vordringen. Das Salanga ist inzwischen aufgewacht und verlässt ebenfalls das Geschehen. Plötzlich kommt von hinten eine ältere Dame auf uns zu. Es handelt sich dabei um die fünfte Arenaleiterin Papella, die sich auf Pokémon vom Typ Fee spezialisiert hat. Sie gibt uns ihre Ligakarte und macht sich gemächlichen Tempos auf nach Fairballey.

Den ersten Kampf auf der Route bestreiten wir gegen Schönheit Niamh, die Piepi (Level 29) und Pixi (Level 30) einsetzt. Einige neue Pokémon tummeln sich ebenfalls im hohen Gras. Unter anderem können wir die Galar-Form von Makabaja fangen. Wir folgen dem Pfad nach links und springen einen kleinen Vorsprung hinunter, um drei Hyperbälle aufzuheben. Noch ein Stück weiter links werden wir zu einem Doppelkampf herausgefordert. Die Mediziner Edward und Gabriela wollen uns mit Togetic (Level 31) und Gladiantri (Level 31) besiegen. Nach dem Wettstreit nehmen wir zunächst die linke Leiter nach oben. Für welche der beiden Leitern man sich entscheidet, macht hier keinen Unterschied, denn sie enden beide auf demselben Plateau. Dort kämpfen wir gegen Backpackerin Jana und ihr Karadonis auf Level 31. Von hier aus entscheiden wir uns ein weiteres Mal für die linke Leiter und klettern diese hoch. Wir landen auf einem weiteren Plateau, auf dem ein NPC sein Pokémon-Camp aufgeschlagen hat. Rechts vom Zelt finden wir die TM15 Schaufler. Einige Meter weiter steht eine Wissenschaftlerin, bei der wir einige Fossile, die wir in der Galar-Region finden können, unterschiedlich kombinieren können, um insgesamt vier verschiedene Pokémon zu erhalten. Außerdem sammeln wir noch einen Klumpen Lichtlehm ein. Wir kehren zurück auf das Plateau mit Backpackerin Jana und nehmen dieses Mal die rechte Leiter. Am oberen Ende wartet Model Janet auf uns. Ihr Team besteht aus Pionskora (Level 30) und Gladiantri (Level 30). Der Weg führt von hier geradeaus durch eine Felsspalte direkt nach Passbeck. Bevor wir uns allerdings für diese Route entscheiden, erkunden wir noch einen weiteren Bereich rechts. Dazu klettern wir eine Leiter nach unten und nach ein paar Schritten laufen wir durch das Sichtfeld von Backpackerin Kerstin. Diese setzt im Kampf auf ein Jiutesto (Level 31). Wir schütteln uns aus dem Beerenbaum direkt neben ihr einige Früchte und springen zwei kleine Vorsprünge runter. Unsere Liebe zum Erkunden wird mit der TM30 Stahlflügel belohnt. Jetzt kehren wir auf den Hauptweg zurück und müssen uns der Herausforderung von Künstler Marvin stellen. Mit Smogon (Level 29) und Mogelbaum (Level 31) machen wir kurzen Prozess. Wir kommen an einer Art Digdri-Tempel vorbei, der in einen Felsbrocken gemeißelt wurde, und erklimmen die letzten paar Treppenstufen vor Passbeck.

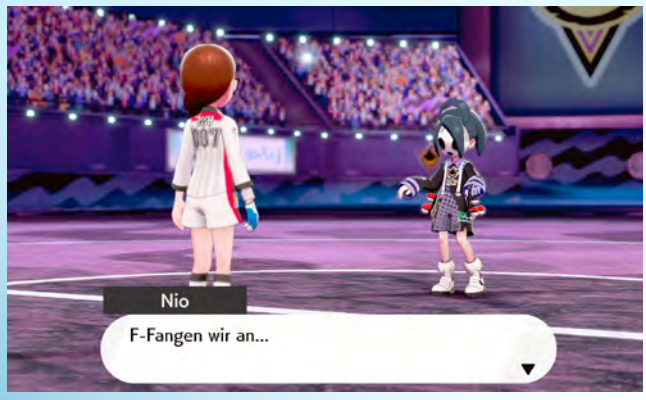
Bergstadt Passbeck

Passbeck besteht aus einem Pokémon-Center, einigen Wohnhäusern, einem kleinen Markt entlang der Hautpstraße, einem Stadion der Arena-Challenge sowie einer kunstvoll gestalteten Wand etwas höher gelegen. Nachdem unser Team wieder geheilt wurde, erkunden wir erst einmal die Gegend. Ein Mann links neben Schwester Joy schenkt uns zwei Drachenfossilien. Rechts hinter dem Pokémon-Center entdecken wir dagegen einen Finsterstein. Auf der rechten Seite vom Markt erwerben wir für 3.000 PokéDollar eine rissige Kanne, mit der wir bei dem Pokémon Fatalitee die Entwicklung auslösen können. Außerdem erfahren wir, dass das morgige Angebot eine Schattenbrille ist. Ein weiterer Mann links daneben gibt uns den Auftrag, ein Kometstück zu besorgen. Dafür würde er uns mit 30.000 PokéDollar entlohnen. Wir gehen in die Ecke ganz links unten und folgen einem kleinen Hinterhof bis zu einer Leiter, die auf die Dächer der Häuser führt. Ein Mann sitzt hier und würde sein Glotzi (umbenanntes Bähmon) gegen ein Maracamba tauschen. Wir nehmen das Angebot an und erhalten das Pokémon vom Typ Unlicht und Fee auf Level 30. Im südlichen Teil der Stadt ist ein kleines Loch in einer Mauer entstanden. Dort führt jetzt eine kleine Leiter nach unten, die über zwei weitere Leitern zu dem Item Beulenhelm führt. Wir gehen in Richtung des Stadions und treffen auf Hop, der am unteren Ende einer Treppe steht. Dieser ist nach seiner Niederlage gegen Betys immer noch etwas geknickt und möchte durch einen Kampf mit uns besser werden. Er hat sein Team fast komplett umgebaut und hat jetzt Urgl (Level 29), die zweite Entwicklungsstufe des Starters (Level 33), Salanga (Level 30) und Toxel (Level 29). Nach unserem Kräftemessen findet er ein wenig seine Freude am Kämpfen wieder. Er verabschiedet sich und Papella tritt erneut ins Bild, um uns für das Gefecht zu danken und die Liga-Karte von Nio/Saida zu überreichen. Wir nehmen noch im Haus auf der linken Seite die TM06 Fliegen mit, finden rechts auf einem flachen Dach eine rissige Kanne und machen uns schließlich auf den Weg in das Stadion von Passbeck.

Die Passbeck-Arena in Pokémon Schild

Das Stadion in Passbeck unterscheidet sich ezüglich der Pokémon-Typen, je nachdem, welche Edition man spielt. In Schild müssen wir uns gegen Geist-Pokémon durchsetzen, die wir am besten mit Unlicht-Attacken angehen. Eine große Hilfe ist uns dabei das Glotzi (Bähmon), das wir erst kürzlich von einem NPC per Tausch erhalten haben. Wir treten in das Stadion von Arenaleiter Nio ein und sprechen zunächst rechts mit Ballduin, der uns einen Schwerball schenkt. Dieser Ball eignet sich besonders gut, um Pokémon mit einem hohem Körpergewicht zu fangen. Anschließend sprechen wir mit dem Empfang, werfen uns unsere Uniform über und betreten die Arena-Mission. Diese ist inspiriert von einem Vergnügungspark. Man setzt sich in eine Tasse und muss durch Rotation einigen Hindernissen ausweichen und so zum Ende gelangen. Insgesamt gibt es drei Abschnitte. Zwischen den einzelnen Teilen und kurz vor dem Abschluss der Herausforderung stehen jeweils Arenatrai-

ner. Als Erster fordert uns Ireneusz mit zwei Irrbis (jeweils Level 31) und Paragoni (Level 31) heraus. Daraufhin besiegen wir Sophies Corasonn (Level 32). Es handelt sich um ein Corasonn in der Galar-Form, das jetzt ebenfalls ein Pokémon von Typ Geist ist. Die letzte Hürde vor Arenaleiter Nio ist Reggie, der Alpollo (Level 33) sowie Drifzepeli (Level 33) gegen uns einsetzt.



Ohne große Worte beginnt das Duell gegen den schüchternen und zurückhaltenden Nio. Sein erstes Pokémon ist die Regionalform von Makabaja (Level 34) mit der Typenkombination Boden und Geist. Anschließend setzt er auf sein Gorgasonn (Level 35), welches er aus der Regionalform von Corasonn entwickeln konnte. Dieses Taschenmonster besitzt die Fähigkeit Bruchrüstung, die die eigene Initiative stark erhöht, sobald man von einer Attacke getroffen wird. Allerdings sinkt die Verteidigung ein wenig. Als nächstes schickt er Mimigma (Level 34) ins Gefecht. Das große Finale kommt in Form von Gengar (Level 36), welches er gigadynamaximiert. Dadurch ähnelt der Mund des Pokémon einem gigantischen Schlund, der alles und jeden in sich aufnimmt. Es verfügt nun über die Attacke Dyna-Giftschwall, welche großen Schaden anrichtet. Wir schaffen es, Nio in die Knie zu zwingen, und erhalten von ihm dafür Anerkennung und den Geister-Orden. Der Empfang schenkt uns darüber hinaus noch die TM77 Bürde und eine Kopie der Geister-Uniform.

Die Passbeck-Arena in Pokémon Schwert

Äußerlich unterscheidet sich das Stadion in Pokémon Schwert schon farblich von dem in Pokémon Schild. Wir müssen es hier schließlich mit Taschenmonstern von Typ Kampf und nicht von Typ Geist aufnehmen. Eine große Hilfe bietet erneut ein getauschtes Pokémon von dem Mann auf einem Dach in Passbeck. Dieses Mal will er ein Maracamba und gibt uns dafür ein Brimova, dessen Attacken sehr effektiv für uns im Stadion sind. Die Arena-Herausforderung ist allerdings gleich aufgebaut, ähnelt wieder einem Vergnügungspark und die Mechaniken sind ebenfalls unverändert. Zu Beginn stellt sich uns Arenatrainer Daniel in den Weg. In seinem Team befinden sich Velursi (Level 31) und die Weiterentwicklung Kosturso (Level 32), die wir jeweils mit Flug- und Psychoattacken ohne große Probleme besiegen können. Die nächste Herausforderung kommt von Arenatrainer Kathleen, die ein Porenta auf Level 32 einsetzt. Arenatrainer Rory mit Kicklee (Level 33) und Nockchan (Level 33) stellt die letzte Hürde vor Arenaleiterin Saida dar.

Jetzt können wir die Haupthalle des Stadions betreten. Saida findet vor dem Duell ein paar Worte mehr als Nio. In ihrem Team hat sie insgesamt vier Pokémon. Als Erstes schickt sie Kapoera (Level 34) ins Gefecht. Hier ist Vorsicht geboten, denn wenn man das Pokémon nicht mit einer einzigen Attacke ausschaltet, schlägt es mit der Attacke Konter zurück, welche enormen Schaden verursacht. Als Nächstes setzt sie Pandagro (Level 34) ein, dem wir auch mit Kampfattacken trotzen können. Lauchzelot (Level 35) ist das dritte Pokémon im Bunde, wird aber durch unsere Flugattacke Hornbohrer ohne Weiteres eliminiert. Die Kampfmusik verändert sich und wir wissen, dass Saida jetzt ihr bestes Pokémon aus dem Ball holt. Ihr Machomei (Level 36) kann sie gigadynamaximieren. Auch wir dynamaximieren und schaffen es, mit zwei Dyna-Düsen ihr letztes Geschöpf in die Knie zu zwingen. Saida bedankt sich für den Kampf und überreicht uns den Kampf-Orden. Wir finden uns im Empfangsraum des Stadions wieder und erhalten die TM42 Vergeltung sowie eine Kopie von Saidas Uniform. Dann verlassen wir die Kampf-Arena. Weiter geht es in der nächsten Ausgabe!

Marco Kilian & Katharina Pache

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE!

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2020 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!

DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas oder N-ZONE-Chefin Katharina – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich doch bei uns für ein Praktikum!

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

bewerbungen@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH • Stichwort: Bewerbung
Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Straße 83 • 90762 Fürth

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Während Metal Gear Solid stets das Bizarre inklusive semi-übernatürlicher Elemente in den Stealth-Mittelpunkt stellt, ging Splinter Cell mit seinem deutlich realistischeren Ansatz schon im ersten Teil in die genau gegenteilige Richtung – und traf damit mitten ins Schwarze! Wir blicken zurück auf den unvergesslichen Schleichspielklassiker.

Call of Duty, Battlefield und Co. haben uns gelehrt: Bekommen wir in einem Videospiel eine Waffe in die Hand gedrückt, so sollten wir sie auch ausgiebig nutzen. Ist ja auch meistens die einzige Möglichkeit, um sich gegen all die virtuellen bösen Buben zur Wehr zu setzen! Ganz anders das Stealth-Genre. Hier geht es vielmehr darum, dem Drang, zur Wumme zu greifen, zu widerstehen und stattdessen ruhig, bedacht und im Idealfall völlig ungesehen vorzugehen. Abenteuer wie jene der Thief-Serie machten es vor und die 3D-Ableger der Metal-Gear-Reihe kombinierten die Idee mit einer abgefahrenen Welt voller durchgeknallter Figuren. Doch 2002 erschien ein Spiel, welches das Genre in Sachen Realismus auf ein neues Level hievte: Splinter Cell!

Der Agent, den niemand kennt

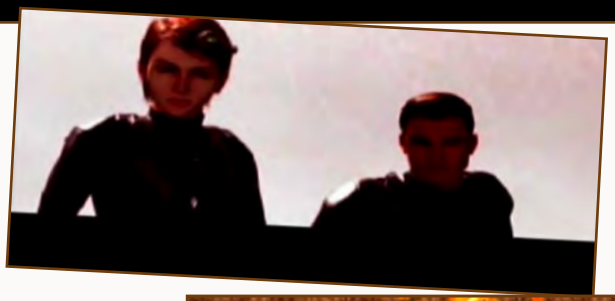
Nachdem mit mehreren Titeln aus den Rainbow-Six- und Ghost-Recon-Serien schon der Grundstein für spielbare Militär-Thriller der Marke Tom Clancy gelegt wurde, war klar, worauf man sich atmosphärisch mit dem Spiel in etwa einließ: große Weltverschwörungen, die guten USA, böse Usurpatoren und wir als Held mittendrin. Obwohl ein gewisser überbordender Patriotismus nicht abzustreiten ist, fühlte und fühlt sich Splinter Cell aber vergleichsweise geerdet an. Das liegt primär am inzwischen ikonischen Helden der Reihe, Sam Fisher. Spätere Titel geben ihm eine persönliche Agenda und versuchen wenig geschickt, ihn zu einer tragischen Figur aufzubauen. Im ersten Teil ist er aber einfach nur ein Mann der Tat, über dessen Privatleben wir nur das Nötigste wissen. Er braucht keine Liebesgeschichte, keine persönliche Vendetta – er will den Auftrag erfüllen, welchen die neue gegründete US-amerikanische Geheimorganisation Third Echelon ihm, dem verdienten Weltklassespion, aufgetragen hat. Und der hat es durchaus in sich: Unruhen, die alle mit den dubiosen Taten des neuen georgischen Präsidenten Kombayn Nikoladze zusammenzuhängen scheinen, machen die US-Geheimdienste hellhörig. Nachdem Sam dem mörderischen Schicksal zweier verschwundener Agentenkollegen auf die Schliche gekommen ist, verdichten sich die Hinweise bezüglich einer globalen Katastrophe, die auch Atomwaffen inkludiert, immer weiter und immer mehr involvierte Schattenmänner und Nationen tun sich auf. Liest sich wie ein durchschnittlicher Spionagethriller und tatsächlich erfindet Splinter Cell erzählerisch nichts neu. Die Geschichte gleitet aber weder ins Lächerliche ab, noch nimmt sie sich übertrieben ernst – und wird von Sams stoischer Art und seinem trockenen Humor getragen. Es hilft, dass ihm im englischen Original Mi-

Die Dunkelheit ist atmosphärisch und ein wichtiges Spielelement. Umso mehr genießt man außerdem die relativ seltenen Momente, in denen man im Hellen unterwegs ist.

Der Thermalsicht kommt nicht dieselbe Relevanz zu wie der Nachtsicht. An einigen Stellen wie dieser, bei der wir mit ihr Bodenminen sehen, ist sie aber unverzichtbar.

DIE VIELEN GESICHTER DES SAM FISHER

Obwohl im Kern meist dasselbe Spiel, so unterschieden sich die Versionen von Splinter Cell auf den unterschiedlichen Plattformen doch deutlich.

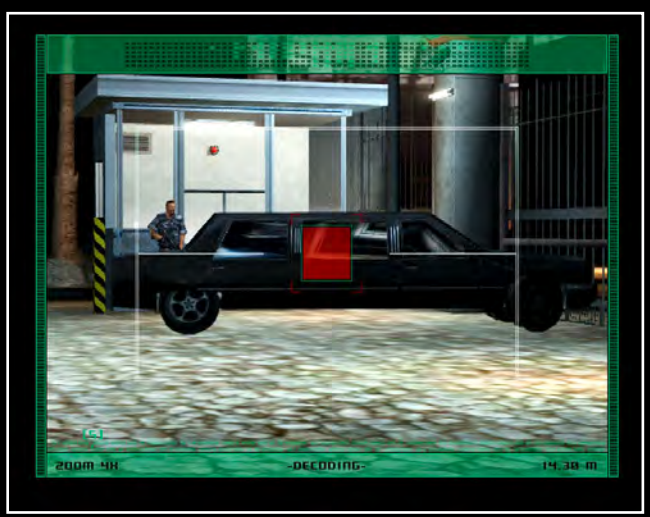


Je nachdem auf welcher Hardware man Splinter Cell startet, erwarten einen teils deutliche Unterschiede. Die Gründe dafür finden sich auf technischer Ebene in unterschiedlich potenter Hardware und zudem in dem Umstand, dass verschiedene Teams gleichzeitig und teilweise relativ unabhängig an den verschiedenen Fassungen arbeiteten. Die erste Version, entwickelt von Ubisoft Montreal, bietet zusammen mit der später direkt geporteten PC-Fassung mit Abstand die beste Technik, gerade mit Blick auf die anno 2002 extrem realistischen Licht- und Schatteneffekte. Allerdings wurden Zwischensequenzen noch in Echtzeit berechnet, in den deutlich später erschienenen Versionen für PS2 und Gamecube waren hier hochwertigere vorgerenderte Filme zu sehen. Für diese Fassungen übernahm Ubisoft Shanghai die Verantwortung. Drei DLC-Levels sorgten für zusätzliches Gameplay im Vergleich zu den anderen Versionen. Auf der PS2 standen von Haus aus einige exklusive Levels bereit. Davor waren die sich überschneidenden Stages teilweise deutlich anders aufgebaut. Vor allem aber gibt es einige Unterschiede bezüglich der Handlung. Sams Tochter Sarah hören wir auf Xbox und PC meist nur am Telefon, hier tritt sie prominent in mehreren Zwischensequenzen auf – und ist deutlich jünger. Der Prolog des Spiels ist völlig anders, NPCs erleiden teilweise gänzlich andere Schicksale und treten auch an anderen Stellen als in der Xbox-Fassung erstmals in Erscheinung. Zudem ist die Benutzeroberfläche stark angepasst. Am Gamecube gibt es dieselben Story- und HUD-Änderungen, zusätzlich aber mit Haftgranaten für unser Gewehr ein neues Gadget, dafür aber keine exklusiven Missionen. Dies sind nur die markantesten einer großen Fülle an unterschiedlichsten Anpassungen zwischen den Versionen. Völlig für sich stehen die Umsetzungen für Handys und den Game Boy Advance. Die Mobile-Fassung war ein simpler Sidescroller, während am GBA versucht wurde, das Gameplay der großen Brüder in ein 2D-Erlebnis zu adaptieren – was überraschend gut gelang.

chael Ironside seinen unverwechselbaren Bariton leiht und in der deutschen Fassung die nicht minder ikonische Stimme von Manfred Lehmann zu hören ist, seines Zeichens Synchronsprecher unter anderem von Bruce Willis. Die restlichen Sprecher schwanken qualitativ. Vor allem die tendenziell rassistischen Fake-Akzente der russischen/georgischen und später chinesischen Widersacher wirken im Jahr 2019 etwas deplatziert. Aber sie gehören irgendwie zu Splinter Cell dazu, und als sie beginnend mit Teil 3 der Reihe, Chaos Theory, der Vergangenheit angehörten, fehlten sie uns dereinst fast ein bisschen. Aber nicht nur die Vertonung ist nicht mehr vollkommen up to date, auch die Präsentation ist nicht allzu gut gealtert. Während die Ingame-Gespräche über unser Ohrmikro zur Spionagestimmung beitragen, wirken die je nach Plattform in Echtzeit berechneten oder vorgerenderten Zwischensequenzen (siehe Extrakasten) altbacken und aus der Zeit gefallen. Aber hey, vor 17 Jahren war das noch gehobenes Niveau! Und technisch kann sich der Titel ansonsten auch heute noch sehen lassen. Klar, verwaschene Texturen gibt's allenthalben, einige Animationen wirken hölzern und in den Konsolenversionen sind die Gebiete sehr klein und durch Ladezeiten getrennt. Aber das tolle Spiel mit Licht und Schatten und das ein oder andere auch heute noch künstlerisch ansprechende Areal können sich sehen lassen. Die Soundkulisse, dank der beim Schleichen kleinste Unterschiede im Untergrund zu erkennen sind und die auch sonst voll auf Realismus setzt, hat sogar so manchem modernen Spiel etwas voraus.

Schleich dich!

Diese hohe Soundqualität braucht's aber auch, ebenso wie die guten Lichteffekte, denn beide sind von spielerischer Bedeutung. Der Schatten ist nämlich unser bester Freund, und wenn wir nicht stets aufmerksam sind und genau darauf achten, was um uns herum passiert, dann sehen wir kein Land. Schon auf dem normalen Schwierigkeitsgrad sind Feinde aufmerksam, suchen nach uns, wenn sie uns im Schatten vermuten, und greifen gnadenlos zur Waffe, sobald sie uns erspäht haben. Vor allem in den



Unauffällig zu sein hat meist oberste Priorität. Nur auf diese Weise können wir etwa mit dem Richtmikrofon Gespräche belauschen und dadurch wichtige Infos erfahren.

Im Dunkeln auf die richtige Gelegenheit warten, um einen Feind von hinten zu packen. Damit verbringen wir sehr viel Zeit im Abenteuer. Hier ist Geduld gefragt!

Trotz seines Alters können sich manche Abschnitte von Splinter Cell grafisch durchaus sehen lassen. Vor allem die sehr guten Lichteffekte tragen dazu bei.

Lichtquellen sind unser natürlicher Feind, können meist aber mit einem gezielten Schuss zerstört werden. Gefährlich wird es bei Widersachern mit Taschenlampen!

Konsolenversionen kann das für Stress sorgen, denn anders als auf dem PC können wir dort nicht frei und jederzeit speichern. Checkpoints sind zwar meist fair gesetzt, bei einem Game-over müssen manchmal trotzdem einige Spielminuten wiederholt werden. Vor allem auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad, wo wir nach ein, zwei Treffern über den virtuellen Jordan wandern, kann das schnell in Frust ausarten! Also, wenn man nicht aufpasst. Denn auch wenn man abseits von Levels, in denen man nicht töten respektive nicht entdeckt werden darf, theoretisch einfach mit der Wumme in der Hand reihenweise Kopfschüsse verteilen kann, machen einem mehrere Aspekte einen Strich durch die Rechnung. Einige davon aus gutem Grund, andere wegen kleiner spielerischer Makel. So ist Munition rar gesät und auch Medipacks liegen nicht im Übermaß herum. Das ist auch gut so, denn so muss man beim Einsatz seiner Waffen fast schon strategisch vorgehen. Dass man bei einem offenen Feuergefecht auch mal fast sein Magazin leer schießt, liegt aber auch an der leider ziemlich schlechten Zielerkennung. Egal wie präzise man sein Fadenkreuz setzt, ein Treffer ist einem dadurch nicht sicher. Das gilt für Feindeskontakt ebenso wie dann, wenn man zum Beispiel bloß eine Lampe ausschießen will, um für Dunkelheit zu sorgen. Auch ist die KI aufmerksam, aber nicht immer nachvollziehbar. Manchmal können wir neben Feinden mehr oder minder frei herumlaufen und sie bemerken uns nicht, ein anderes Mal schleichen wir in 15 Meter Entfernung im Dunkeln im prasselnden Regen und sie bemerken uns dennoch. Nicht falsch verstehen, man lernt, mit diesem Makel umzugehen, eine sehr befriedigende Schleicherfahrung ist Splinter Cell dennoch. Man merkt aber, dass es der erste Teil einer Reihe ist, welche diese Fehler erst in den folgenden Spielen nach und nach ausbügelte. Und die guten Aspekte überlagern die negativen! So verfügen wir über ein breites Repertoire an Helferlein, die uns den Agentenalltag erleichtern. Das definitiv wichtigste darunter ist unser Nachtsichtgerät. Wenn wir sagen, dass Splinter Cell dunkel ist, dann ist das keine Übertreibung! Manchmal ist de facto nichts als Schwarz und der grüne Schein unseres ikonischen Hightech-Stirnbandes zu sehen. Dank Nachtsichtgerät bewahren wir dennoch stets den Überblick. Weniger oft genutzt, aber trotzdem in manchen Situationen entscheidend für unseren Erfolg: die Wärmesicht, dank der wir Gegner, aber zum Beispiel auch im Boden versteckte Minen entdecken können. Für unsere schallgedämpften Wummen, eine Pistole und ein Maschinengewehr, haben wir diverse Aufsätze und Spezialmunitionsvarianten parat. Das reicht von Tasern über Ablenkungssysteme, die überall platziert werden können zu einem Gas, das Feinde ausschaltet, bis hin zu Rauchgranaten. Zu guter Letzt können wir mit einem Spezialdietrich Schlösser knacken und mit einer Minikamera unter Türen durchgucken und checken,

Schusswechsel sollten wir tunlichst vermeiden. Lebesenergie ist rar gesät und gerade auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad ist es nach ein, zwei Treffern vorbei mit uns.

Das Nachtsichtgerät ist unser bester Freund und Helfer im Einsatz. Unser Tipp: Stellt das Bild des Fernsehers für maximale Atmosphäre schön dunkel ein!

Hinter all den politischen Querelen in der Geschichte steckt Kombayn Nikoladze, seines Zeichens fiktiver Präsident von Georgien, ausgestattet mit atomarer Power.

Theoretisch können wir die meisten Feinde in den Levels erschießen oder zumindest ausknocken. Meistens ist es aber klüger, einfach um sie herumzuschleichen.

ob die Luft rein ist. Sam ist sogar ohne seine Gadgets schon ein Mann vieler Talente: So kann er in engen Gängen einen Spagat zwischen den Wänden machen und sich auf nichtsahnende Feinde herabfallen lassen, minutenlang in der Hocke verharren und Feinde von hinten schnappen, sie ausknocken und durch die Gegend schleifen, zuschlagen und dank einer Art Wandsprung so manches Hindernis überwinden. Man sieht: Splinter Cell gibt einem viele verschiedene Möglichkeiten an die Hand, seine Missionen anzugehen. Zu dieser Varianz tragen auch die ebenso thematisch als auch gestalterisch sehr unterschiedlichen und toll gemachten Levels bei. Manchmal führt uns nur eine Mission von offenen Straßen durch Kanalsysteme und in schwer bewachte Bürokomplexe. Und dann sind diese Missionen auch noch an interessanten Lokalitäten wie dem CIA-Hauptquartier, einer chinesischen Botschaft, einem Präsidentenpalast oder einer Ölbohrplattform angesiedelt. Innerhalb der Levels steht es uns oft frei, welchen Weg wir zu unserem Ziel (etwa der Eliminierung eines Feindes, das Aufstöbern versteckter Computerdateien oder das Befreien einer Geisel) einschlagen. Gehen wir über das Gerüst des baufälligen Gebäudes und riskieren dabei, unsanft abzustürzen? Schleichen wir uns an einen Feind heran und „überreden" ihn, uns den Code für eine versperrte Tür zu verraten? Oder setzen wir doch alles auf eine Karte und machen mit Gewehr im Anschlag einen auf Rambo? Oft gibt es viele Möglichkeiten. Umso mehr stechen die Momente hervor, in denen wir diese Freiheit nicht haben. Gerade eine Szene gegen Ende des Spiels, bei der wir um eine wilde Schießerei nicht herumkommen, stört hier ein wenig den Fluss. Auch hier gilt: Die Stealth-Nachfolger schafften hier eine noch bessere Balance, ohne aber dass der Erstling sich verstecken muss.

Die schleichende Dreifaltigkeit

Splinter Cell hat also seine Makel, manche davon sind auf das Alter des Titels zurückzuführen, andere auf seinen Status als erster Ausflug in die geheimniskrämerische Welt Sam Fishers. Dass es trotzdem bis heute einen so guten Stand unter Fans hat, liegt daran, dass es ein vergleichbares Erlebnis zuvor nicht gab – wir haben ja schon die andere Stealth-Abenteuer genannt, von denen sich das Spiel durch seine Thematik und den Fokus auf Realismus so angenehm abgrenzte. Und man merkt dem Schleichtrip einfach an, dass die Entwickler hier keine Tom-Clancy-Auftragsarbeit abgeliefert haben, wie es heutzutage und auch bei den letzten beiden Splinter-Cell-Teilen ein wenig wirkt, sondern dass sie mit Herz und Begeisterung dabei waren. Großartige Spiele müssen sich nicht immer dadurch auszeichnen, dass sie alles perfekt machen, sondern sie können sich auch durch Mut zu Neuem, Ideenreichtum und dem Anspruch auszeichnen, den die Macher an sie stellen. Splinter Cell ist ein solcher Fall. Wie erwähnt ruhten sich die Entwickler zudem nicht aus, nachdem das Abenteuer erschienen war und sich als Hit entpuppt hatte. Der direkte Nachfolger, Pandora Tomorrow, perfektionierte den Schleichaspekt noch weiter, erzählte eine deutlich interessantere Geschichte und hinterfragte auch die scheinbar klare Unterteilung in die Guten auf unserer Seite und die Bösen, bei denen es okay ist, wenn wir ihnen eine Kugel in den Kopf jagen. Der dritte Teil, Chaos Theory, gilt zu Recht bis heute als bestes Spiel der Reihe, holte (zumindest in der Xbox-Fassung) grafisch alles heraus, was ging, und war spielerisch endgültig quasi makellos. Aber beide Titel und auch die weniger gelungenen Nachfolger gäbe es nicht ohne das erste Splinter Cell, das allein schon deswegen verdient seinen Platz als ein absoluter Klassiker einnimmt. **Lukas Schmid**

MEINUNG
Lukas Schmid

„Solid Snake kann mir gestohlen bleiben – mein Stealth-Herz gehört Sam Fisher!"

Trotzdem ich die ersten drei 3D-Metal-Gear-Solids gespielt habe, hat mich die Serie nie gepackt. Das war mir immer alles zu abgehoben und das Gameplay fand ich stets zu sperrig und verkopft. Dabei bin ich eigentlich ein riesiger Stealth-Fan! Als ich anno 2002 oder 2003 hingegen das erste Mal die Splinter-Cell-Disc in meine Konsole schob, war es sofort um mich geschehen. Kein Firlefanz mit Klonen, nackten Jünglingen und versteckten Pin-ups, einfach nur ein Mann, eine Mission und viele verschiedene Möglichkeiten, diese zu erledigen. So muss das sein! Ich habe es geliebt und liebe es immer noch, teilweise minutenlang im Schatten zu warten und Gegnerrouten zu lernen, um dann ungesehen und so effektiv wie möglich mein Schleichtalent auf die Probe zu stellen; und wenn es mal schiefgeht und man sich auf einmal einem Kugelhagel ausgesetzt sieht, sorgt das gerade auf dem hohen Schwierigkeitsgrad für einen herrlichen Adrenalinrausch, während man verzweifelt versucht zu überleben. Mit dem dritten Teil Chaos Theory erreichte die Serie nach Meinung der meisten Spieler und auch meiner eigenen ihren absoluten Höhepunkt. Der Erstling aber, der bereits ein solides Fundament für die Serie legte, wird dennoch für alle Zeiten einen ganz besonderen Platz in meinem Herzen haben.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt und was hat die Redaktion bewegt?

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 2015 N-ZONE 2010 2005 N-ZONE

AUSGABE 13/2004 & 01/2005

Hier behandeln wir diesmal gleich zwei alte Ausgaben. Warum? Aufgrund eines kürzeren Produktionszyklus erschien die N-ZONE früher gelegentlich 13 Mal pro Jahr. Top-Thema beider Ausgaben war aber, neben dem Ende 2004 erschienenen Metroid Prime 2, der damals neue Nintendo DS. Während wir die Konsole im Dezember nur anspielen durften, konnten wir den Handheld Anfang 2005 endlich ausführlich unter die Lupe nehmen. Unzählige Features, eine große Spieleauswahl und ein vergleichsweise günstiger Preis von 150 Euro überzeugten auf ganzer Linie. In der Vorschau-Rubrik tummelten sich richtige Kracher: Als Fledermaus getarnt verkloppten wir in Batman Begins fiese Typen und stellten in Gotham City die Gerechtigkeit wieder her. Timesplitters: Future Perfect, der dritte Teil des Zeitschleifen-Shooters, schürte sehnsuchtsvolle Erwartungen und auch das Fernost-RPG Baten Kaitos machte Lust auf mehr. Bei den Tests schwangen wir in Mario Power Tennis (92) die Schläger. Für gute Baller-Unterhaltung war mit Goldeneye: Rogue Agent (85), für fordernde Grübel-Akrobatik mit Prince of Persia: Warrior Within (92) gesorgt. Obendrein gab es mit GTA Advance (81) und Final Fantasy 1 & 2 (86) fantastische GBA-Umsetzungen und die Quasselstrippen aus The Urbz: Sims in the City waren mit der GC- (80) und GBA-Version (79) gleich zweimal in unserer Redaktion gelandet. Nennenswerte Totalausfälle gab es bis auf Der Polarexpress (53) keine. Wir fragten zudem nach euren Eindrücken zu Pikmin 2 und gewährten im dritten Teil des Resident-Evil-4-Specials einen Blick auf Grafik- und Sound-Design des Games.

FINAL FANTASY 1 & 2 (GBA)

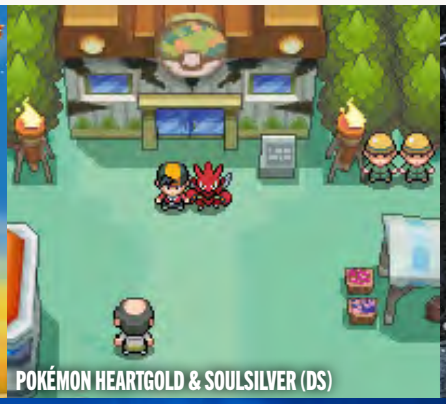
MARIO POWER TENNIS (GC)

TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT (GC)

AUSGABE 01/2010

Passend zum Neujahrsvorsatz hieß es in der ersten N-ZONE im Jahr 2010: „Raus mit dem alten Krempel!“ Beim Ausmisten begegneten uns alte Perlen, aber auch längst vergessene Schrecken. Apropos, zum Schreien zumute war uns dann auch in der Vorschau: Mit Silent Hill: Shattered Memories erwarteten wir ein echtes Must-have für alle Horror-Fans. Einen Freudenschrei hingegen lösten die Remakes Pokémon Heartgold & Soulsilver und die Mario-Kart-Alternative Sonic & Sega All-Stars Racing aus. Im Wii-Test wurden dann freudig die Gamepads verteilt. Wir zockten ohne Ende New Super Mario Bros. Wii, sodass gleich noch eine Komplettlösung dabei herumkam. Zu Bruch gegangene Freundschaften konnte der Familienspaß Band Hero (88) wiederherstellen, auch wenn sich der Titel nur wenig Neues traute. Zu schwach war uns auch die Performance von Tony Hawk’s Ride (59). Der ambitionierte Board-Controller hatte vorab zwar einige Wellen geschlagen, wollte wegen viel zu ungenauer Mechanik in der Praxis aber nicht wirklich Spaß bereiten. Doch keine Spur von schlechter Laune dank der DS-Tests: Während die frechen Hoppler von Rabbids Go Home (74) ganz anständig auf Puzzle-Game machten, lieferten Assassin’s Creed 2: Discovery (78) und Call of Duty: Modern Warfare – Mobilized (80) solide 2D-Ports der Konsolenvorlagen. Und dann war da noch The Legend of Zelda: Spirit Tracks, das Spiel, in das die ganze Redaktion verliebt war. Dank der meisterhaft in die Rätsel eingebrachten DS-Features konnten wir sogar selbst die Panflöte spielen! Ganz nebenbei verriet uns Zelda-Produzent Eiji Aonuma im Interview zudem, dass noch einige Zelda-Titel in der Planung seien.

NEW SUPER MARIO BROS. (Wii)


POKÉMON HEARTGOLD & SOULSILVER (DS)

SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES (Wii)

AUSGABE 01/2015

In der ersten Ausgabe des Jahres 2015 gingen wir im Rahmen des 125. Nintendo-Geburtstages auf Zeitreise. Im Kultbuch namens Before Mario gab es spannende Einblicke in die Entstehungsgeschichte der Marke, während wir in der großen Rückblick-Reportage einzelne Konsolen und Spiele-Highlights noch einmal Revue passieren ließen. In der Vorschau richtete sich der Blick aber wieder nach vorn und zwar auf das Gerichtsepos Phoenix Wright: Ace Attorney und das vielversprechende Yo-kai Watch 2, ein knuffiges Monsterabenteuer, das den Pokémon den Kampf ansagen wollte. Bei den Tests wartete mit Super Smash Bros. (91) ein echter Dauer-Klassiker auf uns, der auch auf der Wii U grandiosen Multiplayer-Spaß garantierte. Für die Feinjustierung eures Smash-Games konntet ihr im Service-Special noch wichtige Tipps zum Prügler abgreifen. Außerdem stattete uns der Buddel-Experte aus Shovel Knight (88) einen Besuch ab, das Spiel lieferte sowohl auf der Wii U als auch auf dem 3DS gute Jump&Run-Action mit Wiederspielwert ab. Neben der ganzen Klopperei sollte unser Denkapparat dank Captain Toad: Treasure Tracker (81) aber auch nicht zu kurz kommen. Das spannende Puzzle-Game massierte unser Hirn genau an den richtigen Stellen. Ubisofts Tetris Ultimate (80) bot im 3DS-Test weitere Knobelei, für Flattermann-Fans gab es mit Lego Batman 3: Jenseits von Gotham (76) einen soliden Port. Einen echten Geheimtipp sahen wir mit dem JRPG Persona Q (88), Liebhaber von Final Fantasy kamen hier voll auf ihre Kosten. Ansonsten beleuchteten wir in einem Amiibo-Special noch, ob die Sammelfiguren mehr als nur Staubfänger im Trophäenregal sind.

CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER (Wii)

SHOVEL KNIGHT (Wii U/3DS)

SUPER SMASH BROS. (Wii U)

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

NINTENDO-SPIELE STREAMEN?

Kürzlich habe ich mich berufsbedingt mit Sonys Streamingservice namens Playstation Now für PC und PS4 befasst. Ein Modell, über das auch Nintendo nachdenken sollte?

Streaming, Streaming, Streaming: Das Thema ist bei Videos, Filmen, Serien und Musik schon wieder ein alter Hut, bei Videospielen grundsätzlich auch. Da aber Games ordentlich zu streamen technisch aufwendiger ist und eine leistungsstarke Internetinfrastruktur benötigt, geht die Ära des Zockens per Stream gerade erst so richtig los. Google Stadia ist, vorerst nur in der Premium-Fassung mit kostenpflichtigem Abo, bereits im November an den Start gegangen, 2020 folgt die kostenlose Version für die breite Masse. Playstation Now wird von Sony schon seit ein paar Jahren angeboten, lief aber bisher tatsächlich weitestgehend unter meinem persönlichen Radar. Das hat sich kürzlich geändert, als PS Now günstiger und erweitert wurde und ich mich daher beruflich damit auseinandergesetzt habe.

Spiele-Streaming von Nintendo?
Als primärer Nintendo-Spieler und als jemand, der sich auch im Job täglich mit dem japanischen Traditionsunternehmen befasst, wirft das für mich natürlich unweigerlich die Frage nach einem entsprechenden Service von Nintendo auf. PS Now läuft nicht nur auf der aktuellen Playstation 4, sondern auch auf PCs mit Windows. Angeboten werden neben aktuellen Titeln ebenso viele Klassiker der Vorgängerkonsolen PS2 und PS3. Analog bei Nintendo hieße das: Switch-Spiele zum Streamen auf Switch und PC, zusätzlich hunderte Klassiker von Wii U und Wii, und das Ganze für 10 Euro im Monat oder sogar nur 5 Euro beim Abonnement für ein ganzes Jahr? Klingt doch echt verlockend, finde ich! Oder wie sehr ihr das? Schreibt mir dazu gerne an johannes.gehrling@computec.de eine Mail mit dem Betreff „Kolumne“ und schildert mir eure Sicht zum Thema. **Euer Johannes**

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit Super Mario Maker wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Lieber Lucas aus Wien, danke für die niedlichen Schneemann-Pärchen und herzlichen Glückwunsch zum Gewinn! Ein großes Dankeschön auch an alle anderen Teilnehmer. Unser nächstes Thema lautet „Nintendo-Party“! Passend dazu gibt es das Switch-Spiel Just Dance 2020 zu gewinnen. Der Einsendeschluss ist **Sonntag, der 29. Dezember 2019**. Fotos eurer Werke schickt ihr an katharina.pache@computec.de oder ganz einfach auf dem Postweg. Ich wünsche viel Erfolg und Spaß bei der künstlerischen Tätigkeit und freue mich auf eure Einsendungen!

Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

Bianca B.

Dexter S.

Lucas

GEWONNEN!

Lucas P.

Nora J.

Amelie R.

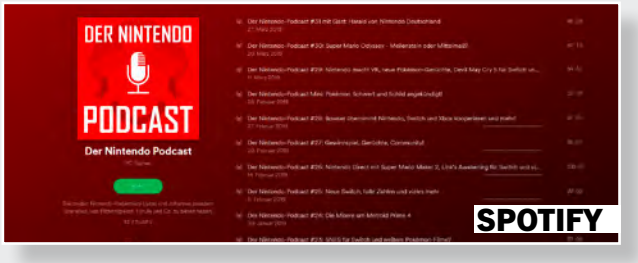
Lisa M.

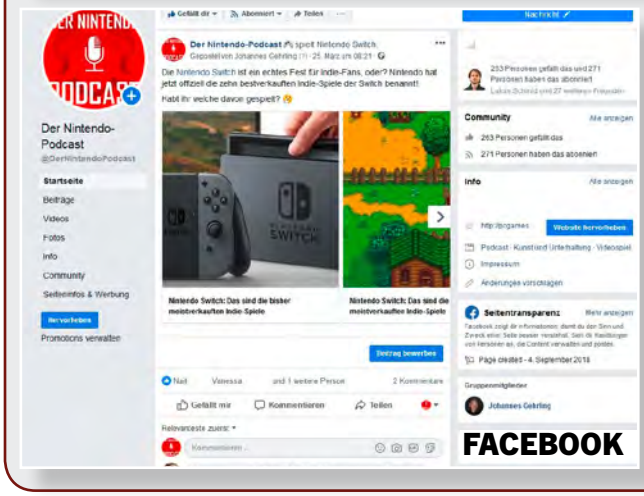
JEDE WOCHE NEU
DER NINTENDO-PODCAST

JETZT ANHÖREN!

Immer topaktuelle News in Sachen Nintendo, alles zur Switch, tolle Gewinnspiele und interessante Gäste erwarten euch regelmäßig. Und noch so viel mehr!

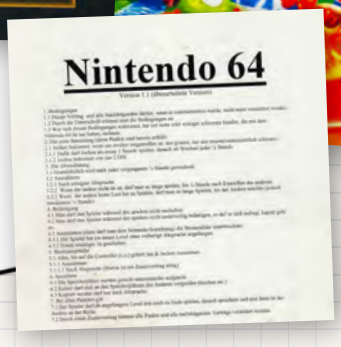
Nintendo hat eine Direct-Ausgabe veröffentlicht? Neue Infos zu einem heiß ersehnten Switch-Spiel? Was passiert gerade sonst so in der spannenden Nintendo-Welt? Auf all diese Fragen gibt es abseits der N-ZONE eine weitere Antwort: **Der Nintendo-Podcast!** In jeder Ausgabe besprechen Johannes und Lukas, gelegentlich unterstützt durch Katha, die spannendsten Nintendo-News, geben Einblicke in Hintergründe und berichten von Events, Spieleindrücken und vielen anderen interessanten Themen um Switch, 3DS und Co. Manchmal erwartet euch ein toller Gast aus der Spielebranche oder alles dreht sich um ein besonders herausragendes Spiel. Und weil uns die Community – also die Hörerinnen und Hörer – ganz besonders am Herzen liegt, beschäftigen wir uns immer auch mit Beiträgen, Fragen, Lob, Kritik und allem, was ihr uns sonst noch so zu sagen habt. Ihr findet **Der Nintendo-Podcast** auf allen populären Plattformen. Und das Beste: Alle Folgen des Podcasts sind völlig kostenlos verfügbar!





Alle Infos im Überblick:

- **Wann und wie oft erscheinen neue Folgen?**
  - Die neue Folge gibt es immer am Mittwoch um 15 Uhr.
  - Bei wichtigen Ereignissen auch zwei Folgen pro Woche!
- **Wo kann ich den Podcast hören?**
  - Apple Podcasts, Spotify, Google Podcasts, YouTube, Pocket Casts, Stitcher, PlayerFM, RSS-Feed, Download und weitere
- **Wo werde ich Kommentare, Fragen und mehr los?**
  - Auf Facebook: „Der Nintendo-Podcast“ (goo.gl/jo1noL)
  - In den Kommentaren auf YouTube (goo.gl/wHBnyJ)
  - Auf pcgames.de, videogameszone.de und gamesaktuell.de
- **Gibt es besondere Podcast-Ausgaben?**
  - Gäste, zum Beispiel Folge #31 (Harald Ebert von Nintendo)
  - Retro-Spiele, zum Beispiel Folge #7 (Super Mario 64), Folge #8 (The Legend of Zelda: Ocarina of Time), Folge #12 (Metroid Prime), Folge #20 (Banjo-Kazooie)
  - Aktuelle Spiele, zum Beispiel Folge #30 (Super Mario Odyssey)
  - Nintendo-Konsolen, zum Beispiel Folge #34 (Nintendo 64)
- **Gibt es auch etwas zu gewinnen?**
  - Ja, immer wieder gibt es Gewinnspiele, meist auf Facebook!
  - Zu gewinnen gibt es Nintendo-Merchandise, Switch-Spiele, eShop-Guthaben, Download-Codes und mehr tolle Preise!



Hach ja, damals …

Jetzt wird's nostalgisch: Johannes schwärmt von besonderen Momenten und Spielen in seinem Zockerleben – und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihre ganz persönlichen Erlebnisse zu schildern!

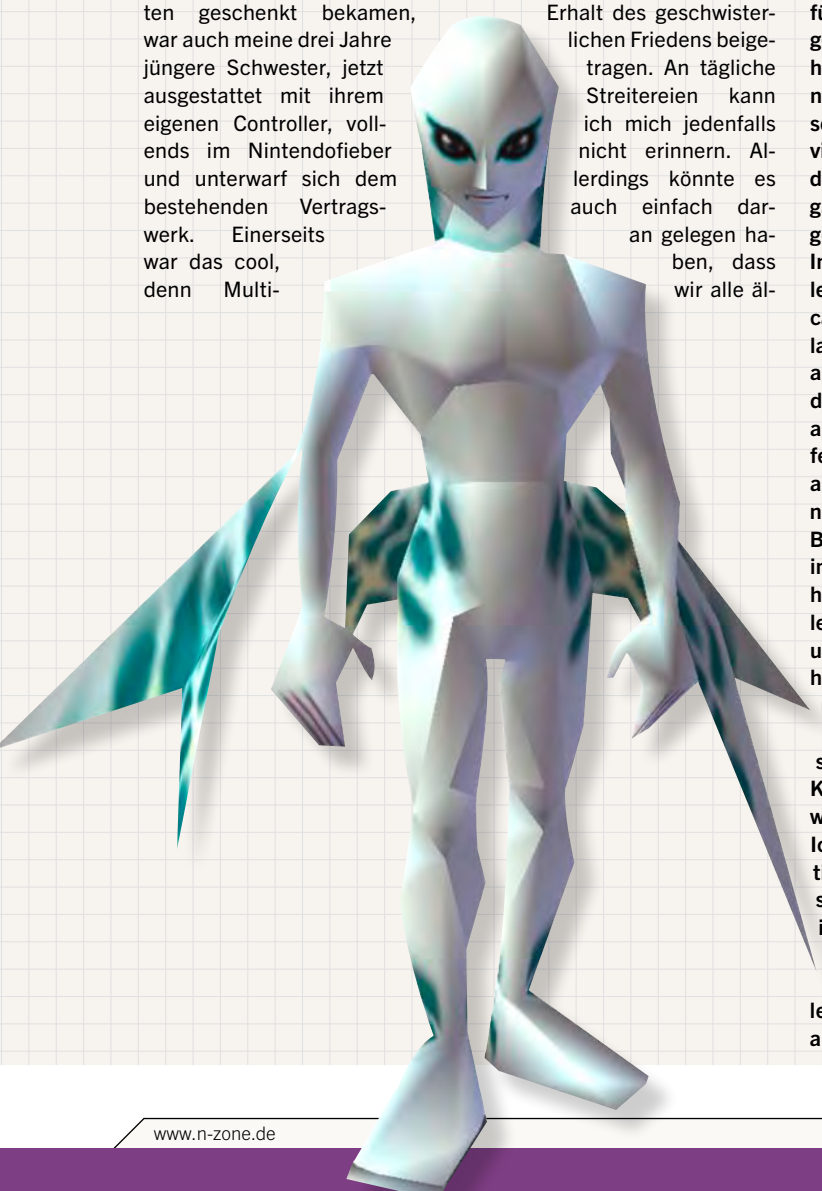
JOHANNES: Liebe Nostalgiker, geschätzte Retro-Fans und selbstverständlich auch alle anderen immer gern gesehenen N-ZONE-Leser dieser wunderbaren Rubrik, bei der wir stets einen ausgiebigen Blick in die Vergangenheit wagen und in wohligen Erinnerungen schwelgen: Herzlich willkommen zu einer weiteren Ausgabe von „Hach ja, damals …"! Wenn ihr diese Zeilen lest, befinden wir uns entweder kurz vor Weihnachten (insofern ihr das zeitnah nach Veröffentlichung dieser Ausgabe tut), oder sogar schon mittendrin, oder aber das Fest ist bereits vorbei. Vielleicht ist schon 2020, möglicherweise liegt Silvester aber auch noch vor euch. Diese Jahreszeit wird ja gerne genutzt, um zurückzublicken: auf das vergangene Jahr, aber auch noch weiter zurück. So gut wie jeder hat bestimmt an Weihnachten schon einmal alte Fotos mit den Großeltern bewundert oder (peinliche) Videos aus der eigenen Kindheit von den Eltern präsentiert bekommen. In vielen Familien kommt man zur Weihnachtszeit auch mit den Geschwistern zusammen, insofern man welche hat, und spielt Games. Wir hier bei „Hach ja, damals …" wollen die Zeit nutzen, um uns an alte, schöne Erlebnisse zu erinnern, die mit Videospielen, speziell mit Nintendo, zu tun haben. So wie beispielsweise diesmal der gute Jan. Er hat damals etwas gemacht, was ich persönlich gut nachvollziehen kann, denn obwohl meistens alles friedlich und einvernehmlich ablief, stritt auch ich mit meinem Bruder so manches Mal um den Controller. Jan hat nämlich echte Verträge mit seinen Geschwistern ausgehandelt, aufgesetzt, unterzeichnet und bis heute aufgehoben! Heute lässt er uns an seinen Erinnerungen an diese Zeit und die Verträge teilhaben, die ihr auszugsweise auch auf dieser Doppelseite abgedruckt findet. Doch genug der einleitenden Worte, nun möchte ich erst mal Jan ausführlich zu Wort kommen lassen. Und los geht's!

Moin Johannes!
Habe lange nichts von mir hören lassen, mein letzter Leserbrief an die N-ZONE liegt ungefähr 20 Jahre zurück. Meinem Hobby bin ich aber nicht nur bis heute treu geblieben, sondern habe es mittlerweile auch an die nächste Generation weitergegeben. Heute finde ich endlich Zeit und Ruhe, eine Geschichte zur Rubrik „Hach ja, damals …" beizusteuern, die ich dir schon länger mal erzählen wollte. Und zwar habe ich beim letzten Kelleraufräumen ein Stück Kindheitsgeschichte in Form von mehreren Schriftstücken aus dem Jahr 1997 wiedergefunden. Das Nintendo 64 war damals gerade erst erschienen und ich (damals 14 Jahre alt) hatte keine Lust mehr, mich täglich mit meinem zwei Jahre jüngeren Bruder um die Konsole zu zoffen. Zu NES- und SNES-Zeiten hatte es nämlich immer wieder Streit gegeben. So kam es, dass mein Bruder und ich einen schriftlichen Vertrag über die Konsolennutzung abgeschlossen haben. Einleitend heißt es darin: „Dieser Vertrag und alle Nachfolgenden dürfen, wenn sie unterschrieben wurden, nicht mehr vernichtet werden." Daran habe ich mich bis heute gehalten, mein Bruder übrigens auch. Wir haben in dem Vertrag dann alles, was uns eingefallen ist und zu Ärger hätte führen können, besprochen und aufgeschrieben. Im Abschnitt „Die Abwechslung" haben wir zum Beispiel geregelt, dass grundsätzlich nach jeder halben Stunde gewechselt wird. Derjenige, dessen Zeit gerade abgelaufen war, durfte das Level aber noch zu Ende spielen und speichern. War der andere nicht da, zählte die Zeit nicht mit, es durfte also noch eine halbe Stunde weitergespielt werden, wenn der andere wiederkam. Wenn der andere gar nicht spielen wollte (kam selten vor), durfte man so lange spielen, bis der andere wollte, mindestens aber eine halbe Stunde. Der Unterpunkt „Belästigung" regelt, dass man den anderen während des Spielens nicht auslachen oder anderweitig belästigen darf, „sodass er sich aufregt, etwas kaputt geht etc.". Ausnahme (dann darf auf Reset gedrückt werden!): „Der Spieler hat ein neues Level ohne vorherige Absprache angefangen." Zu solch einer Situationen kam es allerdings so gut wie nie. Später – neben dem Hauptvertrag gibt es noch vier Zusatzverträge – wurde noch ergänzt, dass auch Schläge während des Spielens verboten sind. Ehrlich gesagt kann ich mich nicht daran erinnern, dass wir uns in dem Alter noch gekloppt haben, aber es wird schon seinen Grund gehabt haben.

In den weiteren Verträgen wurden außerdem die Besitzansprüche an neuen Spielen und an Zubehör schriftlich festgehalten, die natürlich auch ohne Verträge da waren, aber egal. Wer schreibt, der bleibt. Und so besteht heute kein Zweifel daran, dass die Memory Card von Joytech mir gehört. Außerdem haben wir noch ergänzt, wie mit Spielen und Zubehör umgegangen wird, welche nicht einem allein gehörten. Ich muss dazu sagen, dass ich zu der Zeit meinen ersten Schülerjob hatte. Jeden Samstag habe ich vormittags diese kostenlosen Wochenzeitungen verteilt und bekam dafür etwa 35 Mark pro Woche. Ich war also steinreich und konnte mir erstmals in meinem Leben einfach so selbst Spiele kaufen, statt immer auf meinen Geburts-

tag oder Weihnachten hoffen zu müssen beziehungsweise Ewigkeiten mein Taschengeld zu sparen. Und so kam es, dass die meisten Spiele mir allein gehörten, leider aber nicht Zelda: Ocarina of Time, Mist! Ich kann mich noch gut daran erinnern, dass ich die treibende Kraft hinter den ganzen Verträgen war. Ich kann auch nicht abstreiten, dass ich manche Details gut verhandelt hatte; man könnte auch sagen, ich habe meinen Bruder über den Tisch gezogen. Das Recht auf Besitz des neuen, schwarzen Controllers habe ich mir für 2 D-Mark und den Anspruch meines Bruders, als Erster eine Stunde an der neuen Konsole spielen zu dürfen, erkauft. Mein Bruder musste sich daher mit dem langweiligen grauen Controller zufriedengeben. Sorry, Bro! Als wir 1998 das legendäre Diddy Kong Racing zu Weihnachten geschenkt bekamen, war auch meine drei Jahre jüngere Schwester, jetzt ausgestattet mit ihrem eigenen Controller, vollends im Nintendofieber und unterwarf sich dem bestehenden Vertragswerk. Einerseits war das cool, denn Multiplayer zu dritt hat echt Laune gemacht. Andererseits kam es nun aber häufiger vor, dass ich eine ganze Stunde aufs Weiterspielen warten musste, weil meine Schwester auch mal allein spielen wollte und ihr die halbe Stunde natürlich auch zustand. Übrigens hat bereits der erste Vertrag eine Strafandrohung enthalten: „Wer sich diesen Bedingungen widersetzt, hat mit mehr oder weniger schweren Strafen, die mit dem Nintendo 64 zu tun haben, zu rechnen.“ Das wurde nicht näher ausgeführt, es gab also keinen Strafkatalog oder Ähnliches. Zu einer Vertragsstrafe ist es auch nie gekommen. Ich denke, dieser Satz sollte hauptsächlich meinen Bruder dazu anhalten, sich vertragstreu zu verhalten. Insgesamt – ich hoffe, ich verkläre jetzt nicht die Vergangenheit – hat die ganze Sache tatsächlich einiges zum Erhalt des geschwisterlichen Friedens beigetragen. An tägliche Streitereien kann ich mich jedenfalls nicht erinnern. Allerdings könnte es auch einfach daran gelegen haben, dass wir alle älter und reifer geworden sind. Dafür spricht auch, dass nach 1998 keine weiteren Verträge mehr dazukamen, obwohl sich unsere gemeinsame Spiele- und Zubehörsammlung weiter gefüllt hat. Das war meine hoffentlich erheiternde Geschichte. Und jetzt kündige ich einfach mal großspurig an, dass der nächste Leserbrief nicht weitere 20 Jahre auf sich warten lassen wird. Macht weiter so! In diesem Sinne: Schöne Grüße aus dem hohen Norden wünscht euch

Jan



JOHANNES: Lieber Jan, ich danke dir sehr herzlich für deinen schönen Beitrag und auch für die Verträge, die du abgescannt und mitgeschickt hast. Tolle Erinnerungen! Ist es nicht erstaunlich, wie diese Geschichte mal wieder zeigt, wie viel doch gerade Kinder von Videospielen lernen können, sogar komplett abseits der eigentlichen Games und deren Inhalt? Klar, es gibt spezielle Spiele zum Lernen, Gamification von Aufgaben ist schon lange nichts Neues mehr und auch aus primär unterhaltenden Titeln kann man, gerade als Kind, oft noch einen Lerneffekt mitnehmen. In deinem Fall aber hat Gaming dich und deine Geschwister, primär deinen Bruder, dazu gebracht, euch in Kompromissen und im Verhandeln zu üben. Ihr habt gelernt, Abmachungen zu treffen und diese dann auch einzuhalten, um des Friedens willen und damit ihr gut miteinander auskommt und gemeinsam Spaß mit der geteilten Konsole und euren Spielen sowie dem Zubehör haben könnt. Ich finde das absolut fantastisch! Bestimmt ist das nicht ständig offensichtlich, aber ich bin mir sehr sicher, dass ihr bis heute davon profitiert, was ihr dadurch damals gelernt habt, gerade im Hinblick auf das berufliche Leben und das miteinander Auskommen als Zivilgesellschaft. Leider wird die Welt des Gamings ja viel zu oft überschattet von negativen Schlagzeilen verschiedenster Art. Und ja, natürlich, glücksspielartige Games, Lootboxen-Abzocke, unfertige Spiele, toxische Communitys und viele weitere Themen sind relevant und müssen ernsthaft diskutiert werden. Ab und zu darf man aber meiner Meinung nach auch gerne mal auf all die positiven Aspekte hinweisen, die wir besonders auch hier bei „Hach ja, damals …“ Monat für Monat gerne zelebrieren. Gemeinschaft und Freundschaft, die durch Gaming entstehen. Tolle Erlebnisse. Leidenschaft. Und eben auch Lektionen fürs Leben, wie in deinem Fall. Das macht schwierige Themen nicht obsolet. Aber es zeigt, dass Games so viel mehr sind als nur ein netter Zeitvertreib. Vielleicht sollten wir uns gerade das zur „besinnlichen“ Weihnachtszeit mal etwas mehr vor Augen führen. Fände ich zumindest wirklich gut!

Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch bis heute im Kopf geblieben? Lasst mich und die Leser daran teilhaben! Schickt mir dazu eine Mail an johannes.gehrling@computec.de – ich liebe Retro nämlich über alles! Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name eventuell in einer der kommenden N-ZONEs abgedruckt wird.

SUPER MARIO MAKER 2
NEUE LESER-LEVELS!

Schaffe, schaffe, Levels baue: Super Mario Maker 2 ist erschienen und wir laden euch ein, eure Levels mit uns und der N-ZONE-Community zu teilen!

Und schon wieder ist ein Monat vorbei – wie die Zeit vorbeirauscht! Doch keine Sorge: Auch in der neuen N-ZONE wertschätzen wir wieder eure kreativen Werke in Super Mario Maker 2 mit einer ganzen Seite in der Community-Rubrik. Ein Update mit neuen Inhalten ist derweil auch endlich erschienen, außerdem ist zwischenzeitlich ebenso das bereits vor Release versprochene Update veröffentlicht worden, dass Online-Spielen mit Freunden ermöglicht. Nutzt ihr diese neue Multiplayer-Möglichkeit bereits fleißig oder fokussiert ihr euch lieber auf das Erschaffen beziehungsweise Erforschen von Online-Levels? Schickt uns dazu sehr gerne eure Eindrücke und Erfahrungen per Mail. Gleiches gilt natürlich auch für eure Level-IDs! Wollt ihr diese in einer der nächsten N-ZONE-Ausgaben an dieser Stelle auf Papier verewigt sehen, dann schickt eure **Level-IDs sehr gerne per E-Mail** an johannes.gehrling@computec.de mit dem **Betreff „Super Mario Maker“.** Denn genau dafür ist diese kleine, feine Rubrik ja da, die wir anlässlich des zweiten Super Mario Maker dieses Jahr wiederbelebt haben. Wir haben uns zudem dazu entschlossen, dass ihr uns, wenn ihr möchtet, beliebig viele eurer Level-IDs schicken könnt. Auch wenn bereits Level-IDs von euch abgedruckt wurden, könnt ihr uns gerne noch mal neue zuschicken. Wir werden allerdings weiterhin in jeder Ausgabe maximal drei IDs eines einzigen Baumeisters abdrucken. An dieser Stelle wünschen wir erneut jede Menge Spaß beim Erschaffen neuer Levels und natürlich auch beim Spielen der tollen Leser-Levels!

Wie schon seit einiger Zeit haben wir auch im letzten Monat wieder zahlreiche tolle Einsendungen von euch erhalten, vielen Dank dafür! Bei den hier abgedruckten Leser-Levels handelt es sich um Einsendungen der N-ZONE-Leser gleichermaßen wie um Einsendungen unserer Podcast-Community. Alle Infos zu „Der Nintendo-Podcast“ findet ihr, wenn ihr exakt zweimal zurückblättert. Jetzt aber wollen wir eure kreativen Kreationen gebührend feiern und euch den wohlverdienten Ruhm sowie die begeisterte Anerkennung der N-ZONE-Leserschaft zuteilwerden lassen. Hier sind weitere eurer Level-IDs aus Super Mario Maker 2:

Sebastian M.:
- BTK-LB3-8VF
- 5DX-XPK-C3G
- 9TD-C09-KGG

Kevin:
- N1C-0HK-HSG
- 6QW-WB1-HQF

Eddi und Lars Ratschke:
- JTS-018-BKF
- 58G-S2H-RQF
- QQH-FFP-KYF

Patrick:
- C8W-990-WSF
- MB0-JR6-NQG

Sven:
- 7XD-QDK-06G
- 8FD-QQ0-LYG

Frederic H.:
- MNH-TP4-YRF
- J2W-K9F-RYF
- HJG-3XH-2MF

Vielen Dank an alle Bauherren und -herrinnen, hoffentlich findet ihr auf diesem Wege viele neue Spieler eurer eingereichten Levels und Fans eurer Kreationen. Tipp: In Super Mario Maker 2 könnt ihr einen Baumeister abonnieren, dann verpasst ihr keine Levels des Erstellers mehr. Schickt uns weiterhin fleißig eure Level-IDs, auch in den nächsten Ausgaben drucken wir an dieser Stelle wieder einige davon ab. **Viel Spaß beim Bauen und Spielen!**

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erratet, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Weihnachten steht vor der Tür. Für viele von euch ist das sicherlich mit dem einen oder anderen schönen Geschenk verbunden. Doch was haltet ihr davon, von der N-ZONE beschenkt zu werden? Ja, das geht, und zwar dank des N-ZONE-Cover-Ratens! Über ein verfrühtes Weihnachtsgeschenk durfte sich zum Beispiel Anfang Dezember einer der zahlreichen Teilnehmer des letzten Wettbewerbs freuen. Wonach wir in der Ausgabe 12/2019 suchten? Nun, ein gar nicht mal so altes Spiel: Mario Party 10 für die Wii U! **Martin tho Seeth** wurde von uns als glücklicher Gewinner per Zufall auserkoren. Wir wünschen dir ganz viel Spaß und Freude mit dem Überraschungspaket und danken auch allen anderen für die rege Teilnahme! Neben **Martin** haben das Cover außerdem richtig erkannt: **Emir Haracic**, **Martin Becker**, **Vahidi Bilalic**, **Marc-Philip Junge**, **Maximilian Franke**, **Alessandro A.**, **Andi Hammerl**, **Janina Neuenfeldt**, **Marcel Schichtel**, **Cliff Schupp**, **Werner Linzmeier**, **Sven Saupe**, **Patrick Stendel**, **Daniel Sonnenschein**, **Stefan Stelzer**, **Jan-Paul Franz**, **Leonid Driediger**, **Elvis Allert**, **Markus Peschl**, **Pascal Fesenbeck**, **Kimberly Brickmann**, **Manuel Wüste**, **René Fischermann**, **Sara-Lena Baldus**, **Nils Bülter**, **Angela Schloßnagel**, **Drazen J.**, **Patrick Ebnöther**, **Eric Warmuth**, **Susanne Ogorek**, **Thorben Pignolo**, **Ioannis Aslanidis**, **Stefan Bajohr**, **Tobias Jasper**, **Thomas Rathmanner**, **Andre W.**, **Sebastian H.**, **Julien R.**, **Dexter Schloßnagel**, **Finn M.**, **Giuliano Lassandro**, **Thomas K.**, **Markus Krull**, **Amir-Oliver Tabba** und **Patrick Kunstmann**.

Woher stammt der Ausschnitt diesmal?

Schickt uns eure Antwort bis zum **26. Dezember 2019** an johannes.gehrling@computec.de! Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden abgedruckt. Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter, der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Die Teilnehmer erklären sich damit einverstanden, dass ihre Namen abgedruckt werden.

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 12/2019 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

• Auch in die letztmonatige N-ZONE-Ausgabe 12/2019 haben sich wieder ein paar kleine Patzer, Fehlerchen und Ungereimtheiten eingeschlichen. Das lässt sich natürlich niemals zu 100 Prozent vermeiden, denn trotz größter Sorgfalt rutscht der eine oder andere kleine Fehler einfach durch. Aber: Immerhin handelt es sich dabei selten um größere Fehltritte! Auf Seite 37 haben sowohl Bo van Loon als auch Jaden F einen Patzer in Davids Test von Vampyr ausfindig gemacht. Dort schreibt der Volo: „… vereinzelt hab sich jedoch ein paar Rechtschreibfehler eingeschlichen." … dasselbe kann man über Davids Satz sagen, denn es müsste selbstverständlich „haben" heißen!

• Weiter geht es auf Seite 62 bei Johannes' Test zu Fortnite Kapitel 2. In einer Bildunterschrift behauptet er dort nämlich, man könne sich in Fortnite seit dem Neustart in verschiedenen Gegenständen wie zum Beispiel Heuballen verstecken. Das ist nicht per se falsch, Heuballen gehören aber gerade nicht zu diesen Gegenständen, Heuhaufen aber sehr wohl. Herzlichen Dank an Namensvetter Johannes Albers für den Hinweis!

• Nächster Tatort: Seite 66 bei den eShop-Topspielen der Switch. In der Kategorie „Strategie" ist dort nämlich bei Wargroove ein falsches Bild zu sehen, das Mushroom Wars 2 zeigt! Marcus Pille war aufmerksam und hat diesen Fehler bemerkt, vielen Dank dafür.

• Lukas' Retro-Special zu Metroid Fusion, Seite 82: Hier hat unser treuer Leser Andi Hammerl angemerkt, dass Lukas „offenbar" statt „offenbart" schrieb. Danke Andi!

• Ein weiterer Patzer ist Johannes bei seiner Kolumne auf 86 bei den Community-Seiten unterlaufen. Dort schreibt er: „das Spiel hat mir derart berührt" – richtig wäre natürlich das Wort „mich". Lieben Dank, Bo van Loon, für deine Aufmerksamkeit und den Hinweis!

• Der letzte Fehler ist mal wieder eine Bockmist-Ception und befindet sich entsprechend im „Bockmist des Monats" auf Seite 90. Dort schreibt Johannes gleich zu Beginn von N-ZONE-Ausgabe 11/2018. Richtig wäre natürlich 11/2019! Diesen Fehler haben gleich zwei aufmerksame Leser entdeckt: Kevin Zimmermann und Jaden F. Herzlichen Dank euch beiden.

Diesen Monat hat sich mal wieder Johannes die Mütze verdient!

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de! Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der kommenden N-ZONE-Ausgabe abgedruckt wird.

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Unser Leser Maik Döring hatte sich schon vor ein paar Monaten mit einem ausführlichen und spannenden Beitrag zum Thema Schummelmodule bei uns gemeldet. Diesmal erklärt er wunderbar detailliert und verständlich Flashmodule für Spielkonsolen. Ein extrem spannendes Thema!

FLASHCARDS

Hallo liebes N-ZONE-Team,
wie immer ein großes Lob zu dem jeden Monat aufs Neue gelungenen Heft! Heute möchte ich euch gerne einen kleinen Einblick in die Welt der Flashcards geben, nachdem ihr meinen Leserbrief über Schummelmodule damals ebenfalls abgedruckt hattet. Mich würde es brennend interessieren, ob ihr solche Module nutzt und wie eure Gedanken dazu sind. Zunächst aber einmal zur Frage, was Flashcards eigentlich sind. Als Flashcard bezeichnet man ein Modul, das in der Lage ist, einen Flashspeicher aufzunehmen. Häufig sind das SD- oder Micro-SD-Karten. Auf so einer Karte befinden sich dann neben der passenden Firmware auch die jeweiligen Spiele in Digitalform, die sogenannten ROMs. Die Flashcard ermöglicht es dann über ein Auswahlmenü, das entsprechende Spiel auf der Originalkonsole so zu starten, als wäre es das Originalmodul. Dabei handelt es sich nicht, wie fälschlicherweise oft angenommen, um Emulation. Die komplette Rechenarbeit wird nämlich weiterhin von der Konsole übernommen. Die Flashcard liefert lediglich die Daten, also das Spiel, das dann auch in der Originalgeschwindigkeit der Konsole läuft. Im Laufe der Zeit haben sich die Flashcards erheblich verändert, wenn auch das Prinzip seit jeher das Gleiche ist. Die ersten Modelle wie das UFO Super Drive Pro für das SNES setzten noch auf 3,5-Zoll-Floppy-Disks als Datenträger, das Mr. Backup Z64 für das Nintendo 64 auf ZIP-Disketten. Für den Game Boy gab es in den Anfangszeiten direkte Flash-Module, die über einen internen Speicher verfügten. Diese Module mussten dann mittels des entsprechenden Lesegerätes wie des GBX Changer von Bung und der passenden Software am PC mit den ROMs beschrieben werden. Erst Jahre später wurden mit voranschreitender Technik die Flashcards mit den heutigen Micro-SD-Karten kompatibel. Mit dem Retro-Boom wuchs auch die Entwicklerszene wieder stetig an. Es werden noch heute immer wieder neue Modelle auf den Markt gebracht, die sich vor allem im Preis stark voneinander unterscheiden. Allen voran gelten die Everdrives des Entwicklers Krikzz als die besten. Dies spiegelt sich zwar auch im Preis wider, wird aber mit hohen Standards in Sachen Kompatibilität und Funktion belohnt. Zudem gibt es regelmäßig Firmware-Updates direkt vom Hersteller. Um einiges kostengünstiger sind dagegen die China-Versionen, die jedoch keinen großen Funktionsumfang bieten und zum Teil Anzeigefehler mit sich bringen.

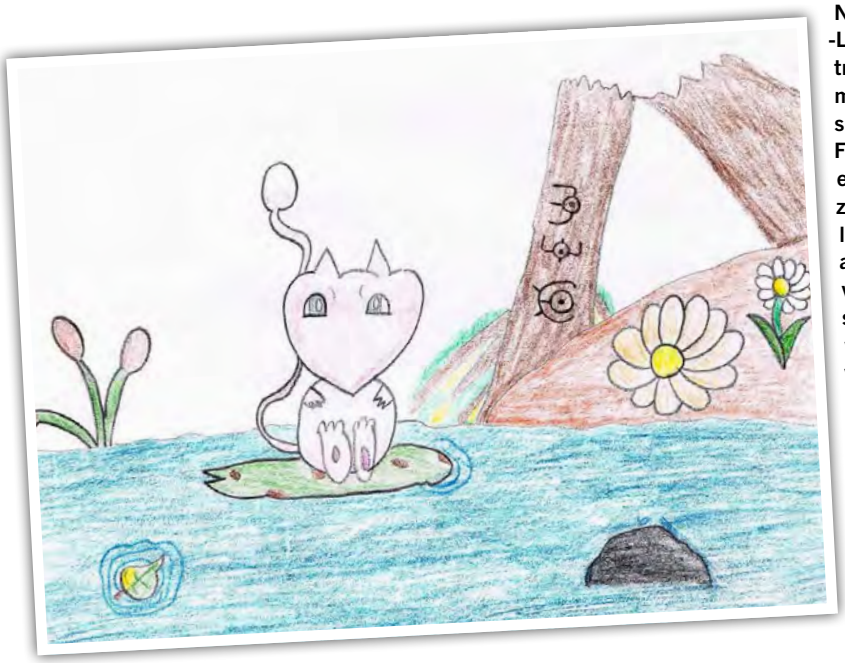
Wie kommt man denn aber nun zu den Spielen? Allem voran sei gesagt, dass Flashcards gerade wegen der Funktionsweise mit ROMs oft einen schlechten Ruf genießen und dazu gerne mal die Raubkopierer-Keule geschwungen wird. Angeblich sei man zu weit weg vom Original und würde sich ohnehin alle Spiele aus dem Internet saugen. Dass dies theoretisch möglich ist, kann nicht bestritten werden. Die aktive Szene um Flashcards hat sich jedoch im Laufe der Jahre in eine andere Richtung entwickelt, nämlich die eigene und somit legale ROM abzuspielen. Wer heutzutage wenig Wert auf originale Ware legt, wird wohl kaum hundert Euro und mehr für eine Flashcard berappen. Diese Spieler setzen dann mehr auf Emulatoren und benötigen folglich auch keine Flashcard. Die Retro-Szene hingegen ist ein hardwareverliebtes Völkchen, das großen Wert auf Originalität legt, so auch bei den ROMs. Man mag es kaum glauben, aber die eigene ROM fühlt sich irgendwie anders an, irgendwie besser und „originaler“. Um also nun an die ROM zu gelangen, muss das Originalmodul ausgelesen werden, das sogenannte Dumpen. Dies geschieht am PC mittels einer speziell für diesen Zweck entwickelten Hardware wie das Retrode 2 oder das Kazzo. Es gibt

Dieses Kunstwerk stammt von Janichii Janine Erdem und zeigt sie selbst mit ihrem liebsten Pokémon. Wunderschön!

aber auch einige Flashcards, wie das Super Ufo Pro 8, die selbst in der Lage sind, das Originalmodul auszulesen. Doch wozu dient dieser ganze Aufwand und welchen Nutzen bringt es, eine digitale Kopie zu erstellen, wenn man das Modul doch als Original zur Hand hat? Tatsächlich gibt es jede Menge Vorteile dieser Methode. Da wäre zu allererst die Schonung des Moduls, die Übersicht der Spiele und Archivierung. Man hat auf einen Blick alle Spiele aufgelistet, die man bereits besitzt. Mit einem Tastendruck lässt sich das gewünschte Spiel nun starten und für einen Spielewechsel muss man in den meisten Fällen dank Tastenkombinationen nicht einmal mehr die Couch verlassen. Ein weiterer großer Vorteil ist das einfache Abspeichern des Spielstandes. Da in vielen Modulen Speicherbatterien verbaut sind, die heute meist nicht mehr funktionieren, spart man sich deren Wechsel. Einige Flashcards besitzen sogar die Möglichkeit, Savestates anzulegen, um somit das Spiel an jeder beliebigen Stelle zu speichern. Weiter geht es mit der Möglichkeit, ROMs aus allen Regionen abzuspielen. Dazu muss die Konsole nicht umgebaut werden. Einzig Systeme wie das SNES, die standardmäßig keine Wiedergabe mit 60 Hz unterstützen, könnten bei einigen Spielen den Dienst verweigern. Ein weiterer Vorteil ist die Nutzung von Patches, etwa Übersetzungen zu japanischen Spielen. Dazu muss die originale ROM am PC mithilfe einer entsprechenden Software gepatcht werden. Einige große Klassiker, die nie im europäischen Raum erschienen sind, werden so erstmals hierzulande spielbar. Die Flashcard bietet aber auch abseits der Nutzung von eigenen ROMs weitere Vorteile. Es kann Homebrew-Software genutzt werden, Hardwarekomponenten wie das Ultra HDMI Kit für das N64 werden mit neuer Firmware versorgt oder sogar komplett neu entwickelte Spiele digital als ROM gekauft und dann auf der Originalkonsole abgespielt. Gerade für das NES und das SNES erscheinen noch heute (wieder) vollwertige Spiele und das natürlich vorrangig digital. Nicht zuletzt unterstützen einige Flashcards auch die Spiele des Famicom Disk Systems (NES), des Satellaviews (SNES) und in gepatchter Form sogar die wenigen Spiele des 64DD (N64). Alles, ohne die zum Teil wahnsinnig teure Originalhardware zu besitzen! Natürlich gibt es Nachteile, wenn auch nur wenige. Der wohl wichtigste Punkt: Man steckt kein Originalmodul in die Konsole, in das man bei einem Fehlstart genüsslich reinpustet. Für viele Spieler kann leider genau das der Grund sein, die Finger von Flashcards zu lassen. Trotz hoher Kompatibilität können außerdem nicht alle ROMs fehlerfrei wiedergegeben werden. Gerade das SNES liefert durch die FX-Chip-Technologie Hardware auf den Originalmodulen mit, welche nur wenige Flashcards nahezu fehlerfrei nachbilden können. Die Höhe der Kompatibilität unterscheidet sich von Hersteller zu Hersteller. Wenn man aber nicht gerade eines der exotischen Spiele wie Animal Crossing für das N64 (Japan) spielen möchte, kann man gerade bei den Everdrives mit einer niedrigeren Versionsnummer der Flashcard einiges an Geld sparen. Die meisten Hersteller liefern zu ihren Produkten außerdem eine Kompatibilitätsliste, wo man sich schon vor dem Kauf genau informieren kann, ob das gewünschte Spiel unterstützt wird.

Nun bliebt noch die Frage, ob es Flashcards auch für moderne Konsolen gibt? Auch wenn die Szene um Flashcards sehr aktuell ist, besteht bei neueren Konsolen, und das geht schon mit der Nintendo Wii los, kein Bedarf mehr für dieses geniale Stück Hardware. Hier werden nach entsprechenden Modifikationen des Betriebssystems nämlich die Spiele auf einem USB-Speichermedium abgelegt und abgerufen. Auch das kann große Vorteile haben wie die Schonung des Lasers oder schnellere Ladezeiten. Aktuelle Konsolen sind ohnehin für den Umgang mit digitaler Software ohne physischen Datenträger ausgelegt und haben mindestens eine USB-Schnittstelle, weshalb die Entwicklung flashcardähnlicher Produkte keinen Sinn ergeben würde. Zum Schluss möchte ich gerne noch meine eigenen Erfahrungen mit euch teilen. Ich bin selbst ein riesiger Fan von Flashcards und habe über die Jahre immer wieder nach Möglichkeiten gesucht, für jedes einzelne System meine eigenen ROMs zu erstellen. Dabei konnte ich viele interessante Möglichkeiten kennenlernen, etwa das Dumpen von Nintendo-DS- und 3DS-Modulen mittels veränderter Firmwa-

Fabienne Elaine Kialeinchen freut sich nicht nur auf Breath of the Wild 2, sondern verewigt gerne Zelda-Figuren auf Papier. Was für ein Kunstwerk, wow!



Unser Leser Marco Stella hat den Zeichenstift geschwungen und das legendäre Pokémon Mew, wie es an einem ruhigen See Rast macht, auf Papier verewigt.

re der Konsole. Auch das Auslesen von Disketten für das Famicom Disk System war sehr interessant. Hierzu gab es kurzzeitig passende Adapter, womit man das FDS via selbst gebastelten Kabel direkt an den PC anschließen konnte. Auch für andere Systeme wie den Commodore 64 oder das Vectrex konnte ich gute Möglichkeiten finden. Für das Retrode 2 gab es sogar Bauanleitungen für eigene Adapter, um selbst Module für exotische Konsolen wie die V-Tech V-Smile auszulesen. Die ganze Materie um das Dumpen von ROMs und die Nutzung dieser in Flashcards hat mir selbst einen tiefen Einblick in die Funktion und Struktur der einzelnen Systeme gegeben. Letztendlich fühlt sich auch für mich nichts besser als das Originalmodul an, aber eine gute Flashcard mit eigenen ROMs kommt an dieses Gefühl schon sehr nahe heran. Eure Meinung und die der Leser zum komplexen Thema würde mich sehr interessieren. Mit freundlichen Grüßen

Maik Döring

N-ZONE: Lieber Maik, nach deinem Beitrag zu Schummelmodulen nun dein nächster fantastischer Leserbrief, dafür zuallererst einmal unseren allergrößten und herzlichsten Dank! Wow, wir sind wirklich begeistert, wie umfangreich, interessant, tief gehend und verständlich du uns und allen N-ZONE-Leserinnen und -Lesern mit deinem Beitrag das Thema Flashmodule näherbringst. Wir sind der Meinung, dass Flashmodule vor allem einen wichtigen Beitrag zum Erhalt alter Spiele leisten, wie du es selbst auch ansprichst. Selbstverständlich sollten diese Module nicht genutzt werden, um Raubkopien von Games abzuspielen. Vielmehr sind sie nützliche Werkzeuge, um alte Spiele längerfristig nicht nur digital zu archivieren, sondern zugleich auch auf der Originalhardware spielbar zu halten. Bei uns in der Redaktion ist Johannes im Besitz einer DS-Flashcard, die er am 3DS nutzt, um gelegentlich Games unabhängiger Entwickler zu spielen, also Homebrew-Software. Auch hierfür sind Flashcards eine tolle Lösung, und dass selbst für teils jahrzehntealte Hardware so immer noch neue, mitunter richtig geniale Spiele ihren Weg auf die Konsolen finden, ist wirklich fantastisch.

SCHIGGY

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion,
gerne würde ich der Pokémon-vernarrten Leserschaft eines meiner Tattoos zeigen: das Pokémon Schiggy! Mit Schiggy verbinde ich sehr viele schöne Kindheitserinnerungen und genau deshalb habe ich damals beschlossen, es auf meiner Haut zu verewigen. Schon als Kind war ich großer Pokémon-Fan und mochte dabei Schiggy ganz besonders. Sehr gerne erinnere ich mich daran zurück, wie wir alle damals die TV-Serie mitverfolgten. Meine Mutter musste die Folgen immer auf VHS-Kassetten aufnehmen, damit sie ständig laufen konnten. Am besten war dabei immer „Insel der Giganten“ mit den Untertiteln, damit man endlich einmal wusste, was die Pokémon eigentlich so zu erzählen haben. Falls es weitere Leser mit solchen Tattoos geben sollte, würde mich das echt interessieren. Liebe Grüße und macht weiter so,

Andrea

N-ZONE: Liebe Andrea, vielen Dank für deinen Beitrag und

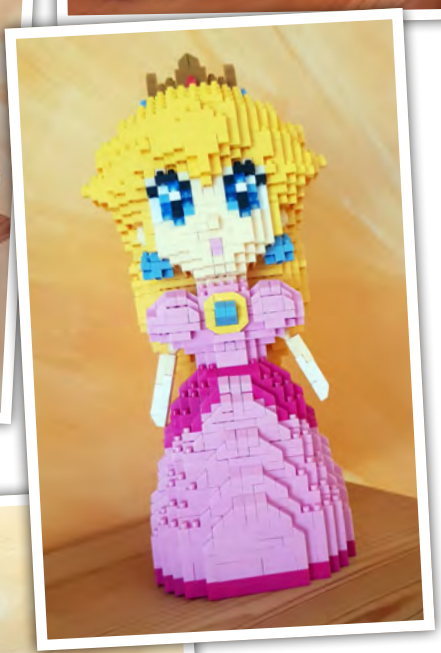
Leserin Andrea ist nicht nur großer Nintendo- und Pokémon-Fan, sondern hat sich auch ein wunderschönes Schiggy mit Halstuch tätowieren lassen – sieht toll aus!

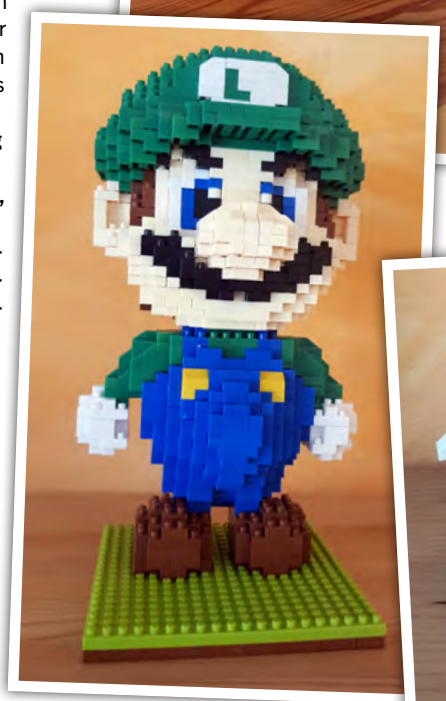
die Bilder! Nintendo-bezogene Tattoos begeistern uns natürlich immer wieder und ganz besonders Johannes, der ja selbst gleich mehrere Exemplare davon auf seinem Arm trägt. Auch wir schließen uns daher deiner Aufforderung an: Ihr habt selbst auch Tattoos mit Gaming-Bezug, vielleicht sogar mit Figuren aus dem Nintendo-Universum? Dann schickt uns gern Bilder davon zu!

NANOBLOCKS

Liebes N-ZONE-Team,
wir verfolgen jeden Monat eure Magazine und dabei ist uns etwas aufgefallen. Die Überschrift eines Leserbeitrags war Lego-Kunst. Diese Figuren nennen sich tatsächlich aber Nanoblocks und können im Internet gekauft werden. Somit könnte auch in eurem Büro ein Mario-Skelett stehen! Einfach mal bei Online-Shops schauen, nicht teuer, aber mit etwas Arbeit verbunden. Eine Anleitung ist ebenfalls dabei und es macht riesig Spaß. Auch von uns mal ein paar Bilder im Anhang. Wir wünschen euch weiterhin viel Spaß und freuen uns auf die zukünftigen Hefte.

Janina Brandenburg





Janina Brandenburg hat uns viele hübsche Fotos ihrer tollen Nanoblock-Sammlung mit Nintendo-Bezug zukommen lassen. Finden wir ganz wunderbar!

N-ZONE: **Liebe Janina, vielen lieben Dank für den Hinweis! Bei Klemmbausteinen (ja, das ist die korrekte Bezeichnung) verhält es sich wie bei vielen anderen Produkten, bei denen der Markenname synonym für die ganze Produktart verwendet wird: Man nennt sie einfach alle Lego, auch wenn es gar nicht unbedingt Lego-Steine sind. Jetzt sind wir aber aufgeklärt und freuen uns über die vielen tollen Nanoblock-Modelle, die es online zu finden gibt :-)**

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit Einsendung von Leserbriefen erklären sich Absender damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

LÄSST DIE SWITCH DIE Wii ALT AUSSEHEN?

Wie lange wird die Switch noch die aktuellste Nintendo-Hardware sein? Viele Spieler rechnen mit einer vergleichsweise frühen Ablösung durch den Nachfolger. Aber ist das ein Trugschluss?

LUKAS: Nun Katha, die Switch kann man beinahe drei Jahre nach dem Launch wohl als vollen Erfolg bezeichnen. Sie hat sich inzwischen um die 40 Millionen Mal verkauft und geht nach wie vor weg wie warme Semmeln. Allerdings: Wie lang wird dieser Erfolg noch anhalten? PS5 und Xbox Scarlett stehen in den Startlöchern und werden den Konsolenmarkt gehörig umkrempeln. Wir und auch viele Spieler gingen deswegen davon aus, dass Nintendo vergleichsweise schnell mit einem technisch stärkeren Switch-Nachfolger auf die Konkurrenz reagieren könnte, also 2021 oder 2022. Nun melden sich jedoch mehrere Analysten zu Wort und sagen: im Gegenteil. Die konstant starke Nachfrage nach der Hybridkonsole deute eher auf einen längeren Lebenszyklus als üblich hin. Sie meinen, dass die Switch schlussendlich sogar die Verkaufszahlen der Wii knacken könnte. Die ging etwas über 100 Millionen Mal über den Ladentisch und war hinter PS2 und PS1 bis vor Kurzem die erfolgreichste stationäre Konsole, bevor sie im November von der PS4 eingeholt wurde. Für wie realistisch hältst du, dass die Switch auch noch in solche Gefilde emporsteigen wird? Rein nach der Leistung gehend, wäre sie bei einer potenziellen Ablöse 2023, 2024 oder gar 2025 schließlich schon hoffnungslos veraltet.

KATHARINA: Stimmt, aber die technische Leistungsfähigkeit alleine sorgt nicht für den Erfolg – dem Gamecube hat seine stärkere Leistung auch nicht die Spitzenposition im Konkurrenzumfeld verschafft. Die Switch profitiert vom großen Spieleangebot und -nachschub: Titel, die vor Jahren auf anderen Plattformen Hits waren, wandern nun auf Nintendos Konsole und punkten dort bei einem Publikum, das diese Spiele vielleicht zuvor noch nicht erlebt, aber ganz viel Lust auf neue Erfahrungen hat. Und Fans greifen vielleicht ein weiteres Mal zu, weil sie ihr liebstes Spiel nun endlich auch unterwegs genießen können. Beispiele sind hier etwa Dark Souls, The Elder Scrolls 5: Skyrim oder auch jüngst The Witcher 3: Wild Hunt. Und auch mit den Eigenproduktionen punktet Nintendo, sogar ein weiteres Zelda ist für die Switch angekündigt. Somit könnte ich mir vorstellen, dass die Konsole noch eine ganze Weile gut leben kann, wenn weiter ältere, aber bewährte Hits umgesetzt und gleichzeitig hochwertige, exklusive Marken für die Spielergemeinde bereitgestellt werden. Bei den ganzen Indie-Spielen ist die Leistungskraft der Hardware gar nicht so wichtig für die Umsetzung, auch hier hat die Switch weiterhin viel Potenzial. Ich glaube zudem, dass das Gimmick der Wii, nämlich die Bewegungssteuerung, einfach nicht das Zeug dazu hatte, Spieler auf lange Sicht zu begeistern. Irgendwann nutzt sich das Gefuchtel ab und die Faszination schwindet. Bei der Switch ist hingegen der Clou ganz einfach, dass man die Spiele mitnehmen kann, und dafür müssen die Entwickler keine gesonderten Steuerungsoptionen oder aufgesetzte Minispiele erfinden, damit die Käufer den Bonus der Nintendo-Plattform überhaupt wertschätzen. Wenn es also eine neue Nintendo-Konsole gibt, dann – denke ich zumindest – wird es eine stärkere Switch sein, kein frisch konzipiertes Gerät mit einem neuen Gimmick. Was meinst du?

LUKAS: Da bin ich völlig deiner Meinung. Das Switch-Konzept, bin ich überzeugt, ist nicht als One-Hit-Wonder gedacht. Im Gegenteil, ich denke, dass wir ab sofort wie bei der Playstation eine Switch 1, Switch 2, Switch 3 und so weiter sehen werden, die dann jeweils voll abwärtskompatibel zu den Vorgängern sind. Allerdings: Ich glaube nur bedingt daran, dass jede Switch-Iteration viele Jahre Bestand haben wird. Also wird entweder die erste Switch doch nicht so langlebig sein wie von den Analysten gedacht, oder aber Nintendo verabschiedet sich einfach vom Next-Gen-Konzept und setzt stattdessen auf Updates. Und rechnet man diese Updates zu den Switch-Verkäufen hinzu, dann werden die 100 Millionen locker erreicht.

Tolle Prämien im Shop!

NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

amiibo

Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren.

Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt des rechten Joy-Con oder auf dem Wii-U-Gamepad berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch/Wii U), Mario Kart 8 Deluxe (Switch), Super Mario Maker (Wii U), Super Smash Bros. Ultimate (Switch), Hyrule Warriors: Legends (3DS) und weiteren Titeln für Switch, Wii U und New Nintendo 3DS!

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

AUSGABE 02/2020

ab 15.01.20 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

RÜCKBLICK 2019 UND AUSBLICK 2020 (Magazin)

Wie war das Jahr 2019 für Switch-Spieler und was erwartet uns im neuen Jahr? In unserem großen Special blicken wir zurück und in die Zukunft!

SNACK WORLD: DIE SCHATZJAGD (Vorschau)

Ein neues Spiel der Macher von Professor Layton und Yo-kai Watch kommt auf uns zu! Alle Infos zum kooperativen Action-Rollenspiel lest ihr in der neuen N-ZONE.

DR. KAWASHIMAS GEHIRN-JOGGING (Test)

Der geniale Doktor kehrt zurück: Ist das Gehirn-Training auf Nintendo Switch genauso unterhaltsam wie damals auf Nintendo DS? Das erfahrt ihr in unserem Test!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC

MARQUARD MEDIA GROUP

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Geschäftsführer	Christian Müller, Rainer Rosenbusch
Brand/Editorial Director	Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiterin (V.i.S.d.P.)	Katharina Pache, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift.
Redaktion	Johannes Gehrling, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Benedikt Plass-Fleßenkämper, Benjamin Kegel, Duncan Obenland, Felix Schütz, Karsten Scholz, Marco Kilian, Matthias Dammes, Olaf Bleich, Sascha Lohmüller, Susanne Braun
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Elke Pfitzinger, Lydia Oehm, Teresa Glas
Layout	Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf
Layoutkoordination	Albert Kraus
Titelgestaltung	Matthias Schöffel
Vertrieb, Abonnement	Werner Spachmüller
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
Produktion	Martin Closmann (Ltg.)

www.n-zone.de

Brand/Editorial Director	Maria Beyer-Fistrich
Redaktion	Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
Digital Director	Simon Fistrich
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign	Tony von Biedenfeld, Daniel Popa
SEO/Produktmanagement	Stefan Wölfel, Jennifer Müller

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director
Jens-Ole Quiel, Tel.: +49 911 2872-253;
jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Print/Digital
Judith Gratias-Klamt, Tel: +49 221 2716-252;
judith.gratias-klamt@computec.de
Alto Mair, Tel.: +49 911 2872-144;
alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser, Tel.: +49 911 2872-254;
bernhard.nusser@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

E-Commerce & Affiliate
Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher

Creation & Services
Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten

Corporate Sales & Publishing
Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg
Tel.: +49 40 468 567-100
www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition
Franziska Behme, Annett Heinze, anzeigen@computec.de

Datenübertragung
via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 32 (01/2019)

Abonnement – http://shop.n-zone.de
Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.

Post-Adresse:
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter:

Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
*(€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00, Österreich: € 57,50, Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de

Druck: Walstead Central Europe, Poland, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA GROUP

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE, WIDESCREEN

Marquard Media Polska:
CKM, COSMOPOLITAN, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JOY, KOZACZEK, PAPILOT, PLAYBOY, ZEBERKA

Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

4NETPLAYERS

DEIN GAMESERVER

AB 3,49€/MONAT

KOSTENLOSER TELEFON-SUPPORT

SPIELE WORAUF DU LUST HAST – SPIELWECHSEL IN SEKUNDEN

DEIN GAMESERVER – DEINE REGELN - DEINE MODS

3 EURO
NEUKUNDEN RABATT:
4NP1337

NICHT WARTEN - JETZT LOSZOCKEN!

WWW.4NETPLAYERS.DE

4Netplayers - Powered by 4Players. © 2019 4Players GmbH. All rights reserved. image: Freepik.com

4NETPLAYERS

4PLAYERS
MARQUARD MEDIA GROUP

DIGITALE SPECIAL EDITION

AUF ÜBER 60 SEITEN

- GRUNDLAGEN-TIPPS & TAKTIKEN
- GUIDE FÜR ITALIENISCHE KREUZER

JETZT KAUFEN! 5,99 EURO

ITALIENISCHE KREUZER: DER ULTIMATIVE GUIDE – ENTHÄLT CODES IM GESAMTWERT VON 25 EURO

buffed

NUR DIGITAL ERHÄLTLICH

SHOP.COMPUTEC.DE